

БЕСТИАРИЙ

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в *Бестиарий* мира Pathfinder! На страницах этой книги, посвященной существам, вы найдете надменных небожителей и ненасытных исчадий, свирепых животных и ходячие растения, новые народы для дружбы и ужасных монстров для охоты. И хотя в этой книге подробно описаны сотни существ, они являются лишь частью множества обитателей, населяющих мир Pathfinder.

Чтобы использовать эту книгу, вам понадобится *Основная Книга Правил*, содержащая правила игры и дающая вам возможность понять правила, касающиеся конкретных существ, и их место в мире. Использование обеих книг вместе позволит вам, как Ведущему, создавать невероятные приключения и наполнять их грозными врагами, возможными союзниками и дружелюбными проводниками.

Большинство разделов этой книги описывают отдельных существ или группы связанных друг с другом существ, приводят их игровые параметры, иллюстрируют их место в игровом мире и дают подробную информацию об их поведении или обществе.

Во вступлении вы можете найти советы о том, как использовать этих существ в игре, в том числе о том, как интерпретировать и применять их параметры, советы по отыгрышу взаимодействия существ с персонажами игроков и рекомендации по изменению их параметров в соответствии со сложившейся ситуацией.

Наконец, приложение в конце книги содержит разделы, содержащие информацию о часто используемых способностях монстров, атрибутах существ, новых ритуалах и необычных языках, а также списки монстров, отсортированные по типу и уровню.

ИГРА ЗА СУЩЕСТВ

В то время как другие игроки отыгрывают своих персонажей, вы, как Ведущий, берете на себя все остальные роли. В этом разделе описаны основы использования существ, представленных в этой книге. Это поможет вам в понимании параметров существ и в том, какие существа могут представлять угрозу, а какие могут служить союзниками в бою и вне его. Здесь также можно найти общие советы по отыгрышу, который поможет вам сделать существ в мире вашей игры более живыми и натуральными.

ПАРАМЕТРЫ СУЩЕСТВ

Правила для каждого существа отображаются в блоке параметров, со структурой, аналогичной структуре Черт, заклинаний и магических предметов. Поскольку у существ больше способностей, чем у этих игромеханических элементов, их параметры включают больше граф, многие из которых имеют особые форматы.

Строка атрибутов существа иногда начинается с редкости; если редкость существа обычная (common), то она не приводится. Следующим идет мировоззрение, которое указано в виде аббревиатуры (ПД для принципиально-доброе, Н для нейтрального, ХЗ для хаотично-злого и т. д.); эти аббревиатуры полностью перечислены на стр. 345. Далее указан размер существа (Крошечный (Tiny), Маленький (Small), Средний (Medium), Крупный (Large), Огромный (Huge) или Колоссальный (Gargantuan)). Затем перечисляются любые другие атрибуты. Атрибуты, описанные в этой книге, включая некоторые атрибуты из *Основной Книги Правил*, можно найти в разделе Атрибуты Существ на стр. 344.

Действия и активности, которые может использовать существо, имеют соответствующие значки рядом с названиями этих способностей, указывающие, сколько действий они затрачивают. Существо всегда имеет необходимый ранг мастерства или другие способности, необходимые для использования того, что указано в его блоке параметров. Например, существо, способное творить заклинания, может выполнять активность Сотворить Заклинание (Cast a Spell), и точно так же существо не может быть Не Обучено (untrained) в обращении со своими предметами.

Некоторые способности в блоке параметров сокращены; они полностью описаны в Глоссарии Способностей на стр. 342-344.

НАЗВАНИЕ СУЩЕСТВА

УРОВЕНЬ

АТРИБУТ РЕДКОСТИ **АББРЕВИАТУРА МИРОВОЗЗРЕНИЯ** **РАЗМЕР** **ДРУГИЕ АТРИБУТЫ**

Восприятие: Здесь указан модификатор Восприятия существа, за которым следуют любые особые чувства;

Языки: Здесь перечислены языки, используемые стандартными особями этого вида, за которыми следуют любые особые коммуникативные способности. Если у существа отсутствует эта графа, оно не может общаться с другим существом или понимать его посредством языка;

Навыки: Существо обладает рангом Обучен или выше в перечисленных здесь Навыках. Для остальных Навыков существо использует соответствующие модификаторы Характеристик;

Модификаторы Характеристик: Здесь перечислены модификаторы Характеристик существа;

Предметы: Любое значимое снаряжение, которое носит существо, перечислено здесь;

Способности взаимодействия: Здесь перечислены особые способности, которые влияют на то, как существо воспринимает мир и взаимодействует с ним.

КБ, за которым следуют любые особые бонусы к КБ; **Спасброски:** Особый бонус к конкретному спасброску указывается в скобках после бонуса этого спасброска. Любые особые бонусы, применяемые ко всем трем спасброскам против определенных типов эффектов, перечислены в конце этой графы.

ПЗ, за которыми следуют пассивные способности, влияющие на Пункты Здоровья существа или исцеление; **Невосприимчивость;** **Уязвимость;**

Соппротивление: Здесь перечислены любые невосприимчивости, уязвимости или сопротивления существа;

Пассивные способности: Здесь перечислены ауры существа, любые способности, автоматически влияющие на его защиту, и тому подобное;

Способности реагирования: Здесь перечислены свободные действия и реакции, триггеры которых обычно срабатывают не в ход существа.

Скорость, за которой следуют любые другие типы Скорости или способности передвижения;

Ближний Бой: ♦ (атрибуты; некоторые атрибуты оружия, например смертоносное (deadly), включая расчеты); Название оружия или безоружной атаки существа, используемого для Удара (Strike) ближнего боя, за которым следует модификатор атаки и атрибуты, в скобках. Если у существа есть какие-либо способности или снаряжение, которые влияют на его модификатор атаки, например оружие с *руной силы оружия +1*, то они уже учтены в расчетах, **Урон:** сумма и тип урона, а также любые дополнительные эффекты (**Эффект:** эта графа заменяет графу **Урон**, если Удар не наносит урона);

Дальний бой: ♦ Аналогично Ближнему бою, но указывает дистанцию (range) или шаг дистанции (range increment) с атрибутами, **Урон:** Аналогично Ближнему бою;

Заклинания: Графа начинается с магической традиции и того, подготавливаются ли заклинания или же применяются спонтанно, затем следует СЛ (и модификатор атаки, если какие-либо заклинания требуют бросков атаки заклинанием). Заклинания перечислены от высшего круга к низшему, за ними следуют заговоры. Заклинание, подготовленное несколько раз, указывают с количеством в скобках – например, «(x2)». Спонтанные заклинания указывают с количеством доступных ячеек заклинаний после круга заклинания;

Врожденные заклинания: Они перечислены тем же образом, что и другие заклинания, но могут также включать в себя постоянные, произвольные и фокусные заклинания. Если у существа есть фокусные заклинания, считающиеся врожденными, они работают так же, как и другие врожденные заклинания, с указанием количества использований вместо расхода Пунктов Фокуса. У заклинаний, которые можно использовать неограниченное количество раз, указано «(произвольно)» после названия заклинания. Постоянные заклинания, разделенные по кругу заклинания, указываются в конце. Правила для постоянных и произвольных заклинаний приведены на стр. 342 в Глоссарии Способностей.

Фокусные Заклинания: Если у существа есть фокусные заклинания, то в этой графе перечислены круг заклинания, Пункты Фокуса в запасе фокуса существа, СЛ и сами заклинания;

Ритуалы: Здесь перечислены любые ритуалы, которые может творить существо;

Атакующие или Упреждающие Способности: Любые действия, активности или способности, которые непроизвольно влияют на атакующие способности существа, а также свободные действия или реакции, триггеры которых обычно срабатывают в ход существа, отображаются здесь в алфавитном порядке.

ОТЫГРЫШ СУЩЕСТВ

Будучи однозначным противником или потенциальным союзником, существо может иметь совершенно иной взгляд на мир, отличающийся от взгляда персонажей игроков. Когда вы отыгрываете существо, подумайте о том, насколько иначе оно воспринимает мир из-за своих чувств, физиологии и среды обитания. Описание каждого существа в этой книге дает вам некоторые соображения о взглядах существа на мир, мотивации, экологии и социальном устройстве. Во многих разделах есть боковые панели, которые содержат факты о существах (помеченные значками, перечисленными в разделе Значки Боковых Панелей на стр. 7). Вы можете использовать информацию из любой графы существа в качестве подсказки о том, как играть роль существа в бою и вне его. Эти подсказки могут быть как небольшими, например, разницей в идиомах (возможно, правильно будет говорить «в другом шупальце», а не «в другой руке»), так и развернутыми, такими как мотивы, надежды и мечты отдельных существ. Понимание существа, за которое вы играете, также дает представление о тактике, которую оно будет использовать, а также о том, готово ли оно сдаться или сбежать, если все пойдет не по плану.

КОРРЕКТИРОВКА СУЩЕСТВ

Иногда вам может потребоваться изменить параметры существа в соответствии с потребностями вашей истории или обстоятельствами повествования, возникающими по мере развития вашей истории. В этом разделе вы познакомитесь с некоторыми основными методами, которые можно использовать для изменения параметров существ. Он включает в себя способы быстрой корректировки, которую вы можете внести в параметры существа, чтобы изменить его уровень. Возможно, вам также потребуется откорректировать языки и снаряжение существа или изменить его ранги мастерства в Навыках или Восприятии.

БОЕВАЯ МОЩЬ

Существа, представленные в этой книге, имеют соответствующие своему уровню параметры. Во многих случаях вы можете внести относительно незначительные корректировки, называемые усиливающими и ослабляющими корректировками, в их параметры, чтобы сделать существ на 1 уровень выше или ниже, чем представлено.

Усиливающие и ослабляющие корректировки лучше всего работают с существами, которые сосредоточены на физическом бое. Эти корректировки превышают обычные числовые прибавки, которые существо могло бы получить от повышения своего уровня, чтобы компенсировать отсутствие новых особых способностей. Таким образом, при многократном применении к одному и тому же существу таких корректировок, они приводят к тому, что его параметры становятся все менее соответствующими уровню существа. Эти корректировки оказывают большее влияние на боевую мощь существ низкого уровня; применение усиливающих корректировок к существу -1-го уровня делает его ближе к 1-му уровню, а применение ослабляющих корректировок к существу 1-го уровня делает его ближе к -1.

Существам, которые могут творить заклинания или полагаются на небоевые способности, обычно требуется особая корректировка этих заклинаний или способностей.

УСИЛИВАЮЩИЕ КОРРЕКТИРОВКИ

Иногда, чтобы бросить персонажам вызов, который в противном случае был бы пустяковым, или показать, что один из противников сильнее его сородичей, вам может понадобиться существо, которое несколько сильнее обычного. Чтобы быстро и легко получить его параметры, следующим образом примените к ним усиливающие корректировки:

- Увеличьте КБ существа, модификаторы атаки, СЛ, спасброски, Восприятие и модификаторы Навыков на 2;
- Увеличьте урон от его Ударов (Strikes) и других атакующих способностей на 2. Если у существа есть ограничения на то, сколько раз или как часто оно может использовать способность (например, заклинания колдуна или Дыхание дракона), то увеличьте урон от них на 4;
- Увеличьте количество Пунктов Здоровья существа в зависимости от его начального уровня (см. таблицу ниже).

Начальный Уровень	Увеличение ПЗ
1 или ниже	10
2-4	15
5-19	20
20+	30

ОСЛАБЛЯЮЩИЕ КОРРЕКТИРОВКИ

Иногда вам может понадобиться существо, которое слабее обычного. Это может быть существо, которое в противном случае было бы слишком сильным, или же существо, которое должно быть слабее своих сородичей. Чтобы быстро и легко получить его параметры, следующим образом примените к ним ослабляющие корректировки:

- Уменьшите КБ существа, модификаторы атаки, СЛ, спасброски, Восприятие и модификаторы Навыков на 2;
- Уменьшите урон от его Ударов (Strikes) и других атакующих способностей на 2. Если у существа есть ограничения на то, сколько раз или как часто оно может использовать способность (например, заклинания колдуна или Дыхание дракона), то уменьшите урон от них на 4;
- Уменьшите количество Пунктов Здоровья существа в зависимости от его начального уровня (см. таблицу ниже).

Начальный Уровень	Увеличение ПЗ
1-2	-10
3-5	-15
6-20	-20
21+	-30

ЯЗЫКИ

Языки, перечисленные в этой графе существа, - это те языки, которые знает стандартный представитель данного типа существ. Однако вы можете менять их в зависимости от конкретного существа. Например, если существо заинтересовано в том, чтобы говорить или понимать народы в своем регионе, оно, скорее всего, знает язык, на котором говорят эти народы. Этот чаще всего Общий (Common) язык, однако вы можете дать ему какой-то более подходящий язык в зависимости от того, в каком регионе проживает существо (например, Подземный (Undercommon), если существо живет в Темноземье).

Существа с других Планов вряд ли знают какие-либо языки Материального Плана, если только они не путешествуют туда достаточно часто. Если такое существо знает язык смертных, то оно, скорее всего, заинтересовано в общении со смертными. Этот чаще всего Общий (Common) язык, но имейте в виду, что такое существо должно говорить на Общем языке только в том случае, если оно специально путешествует или изучает мир и регион вашей кампании больше других.

Языки можно найти на стр. 62 *Основной Книги Правил* и в разделе этой книги «Новые Языки» (стр. 348).

СНАРЯЖЕНИЕ

Некоторые существа полагаются на снаряжение, такое, как броня и оружие. Вам могут понадобиться параметры существа, у которого нет при себе снаряжения, приведенного в блоке параметров. Например, существо может быть Обезоружено (Disarmed), может попасть в засаду, пока на нем не надета броня, или же один из его магических предметов может быть неактивен из-за *рассеивания магии*. В большинстве случаев вы можете просто импровизировать, но если вы хотите быть более последовательными, используйте следующие рекомендации.

Если существо теряет свое оружие, оно может вытащить другое оружие или использовать безоружную атаку. Если оно использует Удар (Strike), которого нет в его блоке параметров, найдите графу Удара у существа, которое наиболее близко подходит для замены, уменьшите модификатор атаки на 2 и используйте кости урона для нового Удара. Если существо должно совершить безоружную атаку, которой нет в его блоке параметров, оно использует параметры кулака (fist) (*ОКП* стр. 303). Если существо теряет оружие с *руной силы оружия*, то обычно вам следует уменьшить модификатор атаки для нового оружия на 2 плюс бонус, предоставляемый *руной силы*. Например, если существо Обезоружено и теряет свою *булаву +1*, то вы уменьшаете модификатор атаки для нового Удара на 3 вместо 2.

Если на существе нет брони, найдите броню в его графе предметов и уменьшите КБ существа на бонус предмета от этой брони (*ОКП* стр. 296). Если броня имеет *руну силы*, то дополнительно уменьшите КБ существа на соответствующее число; например, если у существа в параметрах есть *кольчуга +2*, а персонажи ловят это существо без его брони, вы уменьшаете КБ существа на 6 вместо 4. Если броня имеет *руну стойкости*, уменьшите спасброски существа в зависимости от типа руны (на 1 для *стойкости*, на 2 для *превосходной стойкости* или на 3 для *совершенной стойкости*).

НАВЫКИ, ВОСПРИЯТИЕ И МАСТЕРСТВО

В некоторых ситуациях, например, когда существо пытается отключить ловушку персонажей игроков, вам нужно знать ранг мастерства этого существа. Существа как минимум Обучены (trained) Навыкам, перечисленным в их блоках параметров. Поскольку монстры создаются по правилам, отличным от правил для персонажей игроков, они Не Обучены (untrained) Навыкам, которых нет в списке. Ранг мастерства в Навыках, перечисленных у большинства существ – Эксперт; он повышается до Мастера примерно на 5-ом уровне и до Легенды примерно на 17-ом уровне. Существо может потребоваться определенный ранг мастерства в Восприятии, чтобы обнаружить те или иные вещи. Ранг мастерства в Восприятии у большинства существ – Эксперт, он повышается до Мастера примерно на 7-ом уровне и до Легенды примерно на 13-ом уровне.

На ваше усмотрение, существа со склонностями к определенному Навыку или Восприятию, например, как допфельгангер (doppelganger) с отличными способностями к Обману, могут иметь более высокий ранг в этом Навыке или в Восприятии.

ЗНАЧКИ БОКОВОЙ ПАНЕЛИ

Каждая боковая панель в разделе существа помечена значком, указывающим на тип информации, которую она содержит.



Советы и Правила



Родственные Существа



Дополнительные Знания



Сокровища и Награды



Места Обитания

ОПИСАНИЕ МОНСТРОВ



ОЖИВЛЕНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Большинство оживленных предметов, встречающихся искателям приключений - это перманентно оживленные существа, созданные ритуалами или приобретшие жизнь через вливание позитивной энергии. Оживленные предметы могут также появляться и благодаря беспокойным духам, некоторым призракам и другим навязчивым влияниям нежити, хотя в таких случаях, как полтергейст (стр. 264), то, что кажется оживленным объектом, может оказаться просто злой силой, использующей свою магию, чтобы швырять мебель как оружие.

тошнота, без сознания;

Броня Конструкта (Construct Armor): Как и у обычных предметов, у оживленной метлы есть Твёрдость. Она снижает любой получаемый урон на количество, равное значению Твёрдости. Как только у оживленной метлы останется меньше половины ПЗ или как только она получит урон от критического попадания, ее броня конструкта ломается, а ее КБ понижается до 14.

Скорость: 15 футов;

Ближний бой: ➤ щетина +6 (проворное, магическое, фехтовальное), **Урон:** 1d4 дробящий плюс Пыль (Dust);

Пыль (Dust): Существо, по которому попала атака щетиной оживленной метлы, должно совершить спасбросок Стойкости против СЛ 15 или потратить своё следующее действие на то, чтобы откашляться. Даже если по существу попадает несколько атак с пылью, ему необходимо потратить лишь 1 действие, чтобы откашляться от пыли. Существо, которому не нужно дышать, невосприимчиво к этому эффекту.

ОЖИВЛЕННЫЙ ДОСПЕХ ANIMATED ARMOR

Наборы оживленных доспехов используются как в качестве охраны, так и в качестве партнеров для тренировок в элитных военных академиях, способных позволить себе такую экстравагантность. Чаще всего они встречаются в лабораториях волшебников и древних подземельях.

ОЖИВЛЕННЫЙ ДОСПЕХ ANIMATED ARMOR

СУЩЕСТВО 2

Н СРЕДНЕЕ КОНСТРУКТ НЕРАЗУМНОЕ

Восприятие: +6; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +9;

Сил: +3, **Лвк:** -3, **Вын:** +4, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -5.

КБ: 17 (13, если сломан); броня конструкта; **Стойкость** +10, **Рефлекс** +3, **Воля** +4;

ПЗ: 20; **Твёрдость:** 9; **Невосприимчивость:** кровотечение, смертельные эффекты, болезнь, обречен, истощен, утомлен, исцеление, ментальный урон, некромантия, не смертельные атаки, парализован, яд, тошнота, без сознания;

Броня Конструкта (Construct Armor): Так же, как и у оживленной метлы (animated broom), но при поломке КБ снижается до 13.

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ➤ глефа +11 (смертоносное 1d8, напор, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8+4 режущий;

Ближний бой: ➤ перчатка +9 (проворное, свободная рука, магическое), **Урон:** 1d6+4 дробящий.

ОЖИВЛЕННАЯ СТАТУЯ ANIMATED STATUE

Оживленные статуи часто охраняют склепы, небольшие святилища или места в правительственных зданиях, где их можно разместить среди обычных статуй, чтобы скрыть их истинную природу до того момента, как нарушитель навлечет их гнев. Подозрения авантюристов касательно внезапно оживающих и атакующих статуй порой приводят к тому, что многие менее шепетильные искатели приключений атакуют любые встретившиеся им статуи, в процессе повреждая безобидные древние реликвии.



ОХРАНЯЕМЫЕ СОКРОВИЩА

Оживленные предметы - это неразумные конструкты. Хотя из-за этого у них и нет понимания ценности сокровищ, их часто используют в качестве стражей надежных хранилищ или сокровищниц. В таких случаях охраняемые сокровища могут сильно различаться, но должны обладать стоимостью, соответствующей уровню оживленного предмета.

ОЖИВЛЕННАЯ СТАТУЯ ANIMATED STATUE СУЩЕСТВО 3

Н СРЕДНЕЕ КОНСТРУКТ ЗЕМЛЯ НЕРАЗУМНОЕ

Восприятие: +9; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +11;

Сил: +4, Лвк: -2, Вын: +5, Инт: -5, Мдр: +0, Хар: -5.

КБ: 19 (15, если сломана); броня конструкта; Стойкость +12, Рефлексы +5, Воля +5;

ПЗ: 35; Твёрдость: 6; Невосприимчивость: кровотечение, смертельные эффекты, болезнь, обречен, истощен, утомлен, исцеление, ментальный урон, некромантия, неслетельные атаки, парализован, яд, тошнота, без сознания;

Броня Конструкта (Construct Armor): Так же, как и у оживленной метлы (animated broom), но при поломке КБ снижается до 15.

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ➡ кулак +11 (магическое), Урон: 1d8+6 дробящий плюс Захват (Grab).

ГИГАНТСКАЯ ОЖИВЛЕННАЯ СТАТУЯ GIANT ANIMATED STATUE

Как и любые гуманоидные оживленные статуи Среднего размера, гигантские оживленные статуи используются для охраны важных мест, но благодаря их увеличенному размеру и силе они лучше всего подходят для крупных хранилищ, просторных погребальных камер или открытых мест. Оживленные предметы такой силы и размеров идеально подходят для задач, обычно выполняемых големами, и более мощных оживленных предметов невозможно представить.

ГИГАНТСКАЯ ОЖИВЛЕННАЯ СТАТУЯ GIANT ANIMATED STATUE СУЩЕСТВО 7

Н ОГРОМНОЕ КОНСТРУКТ ЗЕМЛЯ НЕРАЗУМНОЕ

Восприятие: +13; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +17;

Сил: +6, Лвк: -1, Вын: +6, Инт: -5, Мдр: +0, Хар: -5

КБ: 26 (22, если сломана); броня конструкта; Стойкость +17, Рефлекс +10, Воля +9;

ПЗ: 100; Твёрдость: 10; Невосприимчивость: кровотечение, смертельные эффекты, болезнь, обречен, истощен, утомлен, исцеление, ментальный урон, некромантия, неслетельные атаки, парализован, яд, тошнота, без сознания;

Броня Конструкта (Construct Armor): Так же, как и у оживленной метлы (animated broom), но при поломке КБ снижается до 22.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➡ каменный кулак +19 (магическое), Урон: 2d12+6 дробящий плюс Захват (Grab);

Дальний бой: ➡ пылающий уголь +12 (огонь, магическое, шаг дистанции 80 футов), Урон: 2d6+6 дробящий и 2d8 огонь;

Жаровня (Brazier): Статуя держит широкую жаровню, полную горящих углей. Чтобы совершать Удары пылающим углем или использовать действие Сжечь Заживо (Burn Alive), статуя должна держать жаровню в одной руке или находиться в пределах её досягаемости. Вместо того, чтобы атаковать статую, существо может выбрать целью непосредственно жаровню. У жаровни те же КБ и слаброси, что и у статуи. Угли гаснут, если жаровне нанести 15 урона от холода или если на неё выпить как минимум 2 галлона воды. Из-за этого статуя больше не может использовать действие Сжечь Заживо (Burn Alive), а её дистанционные атаки больше не наносят 2d8 урона от огня.

Сжечь Заживо (Burn Alive): ➡ (огонь) Статуя закапывает захваченное существо в раскаленные угли своей жаровни. Цель получает 3d8 урона от огня и 1d8 продолжительного урона от огня.

ЖУК BEETLE

Не все жуки - безобидные существа, которых легко раздавить ногами. Огромные и хищные гигантские жуки встречаются во всех умеренных и тропических регионах мира. Они часто являются безобидными существами, хотя, когда им угрожают или тревожат их сон, гигантские жуки довольно опасны. Их мощные жвалы и жесткие хитиновые панцири делают из них опасными противниками.

ЖУК-ВСПЫШКА FLASH BEETLE

Эти 3-футовые насекомые могут похвастаться парой продуцирующих свет органов на задней части брюшка, испускающих яркое свечение и продолжающих светиться в течение нескольких дней, даже после смерти существа. Жуков-вспышек обычно собирают в стада и выращивают шахтеры и исследователи пещер, так как их свечение считается более безопасным, чем факелы, и менее дорогим, чем лампы. Обитатели Темноземья часто одомашнивают и дрессируют этих насекомых, используя их в качестве домашних питомцев, домашнего скота или в клетках для использования в качестве органических источников света в местах, часто посещаемых гостями, непривычными к темноте.

ЖУК-ВСПЫШКА FLASH BEETLE СУЩЕСТВО -1

Н МАЛЕНЬКОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +6; сумеречное зрение;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +4;



СОКРОВИЩА ЖУКОВ

Жуки не собирают сокровища, но два продуцирующих свет органа жука-вспышки могут быть извлечены из существа и использованы для химических рецептов сотворения света, компонентов заклинаний и создания магических предметов.

Сил: +1, Лвк: +3, Вын: +2, Инт: -5, Мдр: +1, Хар: -2.

КБ: 16; Стойкость +5, Рефлексы +8, Воля +4;

ПЗ: 6;

Люминесцентная Аура (Luminescent Aura): (аура, свет) 10 футов. Биолуминесцентные органы жука-вспышки наполняют область ярким светом.

Скорость: 20 футов, Полет 15 футов;

Ближний бой: ➤ жвала +8 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4+1 колющий;

Вспышка света (Light Flash): ➤ (концентрация, свет): Жук-вспышка создает яркую вспышку света. Все существа в его люминесцентной ауре должны преуспеть в спасброске Стойкости СЛ 17 или получают состояние «растерян» (dazzled) на 1 минуту. Затем свечение жука-вспышки гаснет, отключая его ауру на 24 часа, в течение которых он не может использовать Вспышку Света.



ВИДЫ ЖУКОВ

В дикой природе существует множество разнообразных видов гигантских жуков. Двергары выращивают глубоководных жуков в качестве верховых животных и стражей. Жуки-бомбардиры могут извергать едкую кислоту в качестве мощной атаки. А поистине огромные жуки-голиафы могут с пугающей легкостью разрушать целые здания или даже замки.

ГИГАНТСКИЙ ЖУК-ОЛЕНЬ GIANT STAG BEETLE

Гигантский жук-олень размерами больше лошади, и вид одного из них, летящего (пусть медленно и несколько неуклюже) на огромных жужжащих крыльях, заставляет начать нервничать. Его огромные жвала используются для того, чтобы произвести впечатление на партнеров, запугать соперников и отпугнуть хищников, поскольку они могут наносить смертоносные удары. Несмотря на то, что гигантские жуки-олени являются смертоносными хищниками, они могут быть одомашнены опытными погонщиками. В таком качестве эти жуки хорошо служат вычными или даже верховыми животными.

Гигантские жуки-олени могут представлять серьезную угрозу на болотах, в пещерных комплексах и густых лесах. Многие лесозаготовительные лагеря были покинуты и полностью заброшены под натиском привлеченных скоплений гигантских жуков-олени, уступив весь свой лес голодным гигантским насекомым.

ГИГАНТСКИЙ ЖУК-ОЛЕНЬ GIANT STAG BEETLE

СУЩЕСТВО 4

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +10; ночное зрение;

Навыки: Акробатика +9, Атлетика +13;

Сил: +5, **Лвк:** +1, **Вын:** +5, **Инт:** -5, **Мдр:** +2, **Хар:** -1.

КБ: 22; **Стойкость:** +13, **Рефлексы:** +9, **Воля:** +8;

ПЗ: 55.

Скорость: 20 футов, Полет 20 футов;

Ближний бой: ➤ жвала +13, **Урон:** 2d8+5 колющий;

Ближний бой: ➤ нога +11, **Урон:** 1d10+5 дробящий;

Топот (Trample): ➤➤➤ Среднее или меньше, нога, СЛ 21.



СОКРОВИЩА КРОВОСОСОВ

Кровососы не интересуются сокровищами, но их логова, как правило, завалены останками искателей приключений и их ценными пожитками.



МЕСТА ОБИТАНИЯ КРОВОСОСОВ

Кровососы охотятся вблизи своих гнезд, которые они устраивают на болотах, топях, зловонных прудах и заброшенных зданиях. Смесь грязи и тростника шириной в фут - верный признак гнезда кровососа

КРОВОСОС BLOODSEEKER

Отвратительные захватчики болот и сырых, заброшенных мест, ищущие крови - ненасытные кровопийцы. Фермеры проклинают этих тварей за то, что они высасывают кровь из их скота досуха. Именно от таких осаждаемых этими тварями людей происходит местное наименование кровососов «гну́с», возможно от слова «гну́сность», отвращение. Народная мудрость гласит, что появление кровососов в регионе говорит о здоровом стаде скота, но чаще это следствие болот или состояния старых зданий, за которыми не ухаживали должным образом. Конечно, никакая народная притча не может успокоить фермера, доведенного до нищеты нашествием кровососов. Но, несмотря на свою роль паразитов, кровососов ненавидят не все деревни. В некоторых случаях обитатели глухих лесных деревень даже держат их в качестве домашних питомцев или используют их в сомнительных медицинских процедурах для откачки нежелательных веществ или проверки на наличие злых духов, вселяющихся в кровь пациентов. Почитатели богов чумы и паразитов часто считают кровососов священными животными своей веры и позволяют существам свободно питаться от их тел. В таких обществах считается, что те, кто случайно отдал слишком много, были «благословлены» голодным богом деревни.

Кровососы, кажется, постоянно голодны, но по своей сути они не злонамеренны. Их довольно легко отпугнуть, и они предпочитают быстро отступить, а не рисковать своей жизнью. Некоторые авантюристы сообщают, что этих существ можно отпугнуть, размахивая факелами над летающими вредителями. Однако кровососы гораздо смелее, когда собираются в больших количествах, поскольку уничтожение одной жертвы позволяет питаться целой колонии. Колонии кровососов называются сгустками по очевидным и отвратительным причинам. Если одинокий кровосос находит вероятную жертву, когда его сгусток находится поблизости, он издает высокочастотный, пронзительный звук, чтобы вызвать подкрепление.

Большинство гуманоидов избегают кровососов, но боггарды иногда выращивают гнезда кровососов по периметру своей территории. Эти колонии служат сдерживающим фактором для незваных гостей, и боггарды иногда

осматривают добычу кровососов, собирая шкуры или тела животных, убитых вредителями. Еда, приготовленная из убитых кровососов, питавшихся кровью определенных существ, является основным продуктом потребления среди некоторых сообществ боггардов. Боггарды не только едят самих кровососов, но и делают из высосанной крови желеобразную кашу.

Обычно кровососы достигают около фута в длину, с пятнистой красновато-коричневой кожей и желтым подбрюшьем. Его четыре крыла напоминают крылья летучей мыши. Напившись крови, существо становится раздутым и розовым, и оно имеет тенденцию шататься в воздухе, когда улетает, чтобы легче переваривать свою еду.

КРОВСОС BLOODSEEKER

СУЩЕСТВО –1

Н КРОШЕЧНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +6; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +6, Скрытность +6;

Сил: -4, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** -5, **Мдр:** +1, **Хар:** -2.

КБ: 16; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +8, **Воля** +4;

ПЗ: 6.

Скорость: 10 футов, Полёт 30 футов;

Ближний бой: ➤ колючая лапка +8 (фехтовальное), **Эффект:** прикрепление

Прикрепление (Attach): Когда кровосос поражает цель, большего Размера, чем он сам, его колючие лапки прикрепляют его к этому существу. Это похоже на Захват (Grab) существа, но кровосос движется вместе с существом, а не удерживает его на месте. Кровосос застигнут врасплох (flat-footed), когда прикреплен. Если кровососа убивают или отталкивают, будучи прикрепленным к существу, из которого кровосос Пил Кровь (Blood Drain), это существо получает 1 продолжительного урона от кровотечения. Действие Вырваться (Escape) из цепких лапок или удаление кровососа другими способами не вызывает урона от кровотечения.

Высасывание Крови (Blood Drain): ➤ **Условия:** Кровосос прикреплен к существу. **Эффект:** Кровосос использует свой хоботок, чтобы высасывать кровь из существа, к которому он прикреплен. Это наносит 1d4 урона, и кровосос получает временные Пункты Здоровья, равные нанесенному урону. Существо, у которого кровосос пил кровь, получает состояние «истощен» (drained) 1, пока не получит исцеление (любого вида или количества).

ОРЕЛ EAGLE

Немногие пернатые существа могут сравниться с красотой и грацией орла.

ОРЕЛ EAGLE

Эти большие хищные птицы пикируют с невероятной высоты, чтобы схватить рыбу и мелких млекопитающих своими мощными когтями. Орлы гнездятся на вершинах высоких деревьев или крутых скал, откуда открывается великолепный вид на окрестности. Они избегают гнездиться слишком близко к населенным местам, но некоторые отдаленные культуры выращивают орлов в качестве охотничьих компаньонов.

ОРЕЛ EAGLE

СУЩЕСТВО –1

Н МАЛЕНЬКОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +6; сумеречное зрение;

Навыки: Акробатика +6;

Сил: +0, **Лвк:** +3, **Вын:** +1, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** +1.

КБ: 16; **Стойкость** +4, **Рефлексы** +6, **Воля** +2;

ПЗ: 6.

Скорость: 10 футов, Полёт 60 футов;

Ближний бой: ➤ клюв +6 (фехтовальное), **Урон:** 1d6 колющий;

Ближний бой: ➤ коготь +6 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4 режущий;

Пикирование (Eagle Dive): ➤➤ Орел взлетает вверх, удваивая свою Скорость Полета по прямой, затем опускается по крайней мере на 10 футов и совершает Удар (Strike) когтем.



СОЮЗНИКИ В НЕБЕ

Стая гигантских орлов может стать могущественным союзником для тех, кто уважает их территории и приближается к ним без злобы в сердце. Гигантские орлы с такой же вероятностью нападут и окажут незапрашиваемую помощь тем, кто находится в низинах их царства, против очевидных опасностей, но если им не будет оказано уважение в свою очередь, гигантские орлы могут бросить неприятную жертву на произвол судьбы, а не терпеть больше оскорблений.

ГИГАНТСКИЙ ОРЕЛ GIANT EAGLE

Гигантские орлы - не просто птицы, они обладают острым умом и величественным чувством чести. Как хранители своих горных владений, гигантские орлы стараются предотвратить вторжение цивилизации в первозданные земли и хищнические притязания злонамеренных гуманоидных поселений. В отличие от обычных орлов, которые, как правило, являются одиночными существами, гигантские орлы собираются в группы, насчитывающие до дюжины особей, и сообща защищают свои владения.

Гигантские орлы имеют размах крыльев до 30 футов в поперечнике и весят до 500 фунтов. Этих впечатляющих птиц нелегко сломить или запугать. Гигантский орел может позволить доверенным друзьям из низин ездить на нем, но он неизменно сопротивляется седлам, упряжи или другому снаряжению, которое может помочь принять его за вьючное животное, а не надежного компаньона. Гигантские орлы живут долго и очень серьезно относятся к обязательствам и клятвам, часто годами помня обиды и не спеша прощать.

ГИГАНТСКИЙ ОРЕЛ GIANT EAGLE

СУЩЕСТВО 3

НА КРУПНОЕ ЧУДОВИЩЕ

Восприятие: +11; сумеречное зрение;

Языки: Ауран, Сильван (не может говорить);

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +8;

Сил: +3, Лвк: +4, Вын: +1, Инт: +0, Мдр: +2, Хар: +2.

КБ: 19; Стойкость +6, Рефлексы +11, Воля +9;

ПЗ: 45;

Уклонение (Evasion): Когда гигантский орел получает успех при спасброске Рефлексов, он считается критическим успехом вместо этого.

Скорость: 10 футов, Полёт 60 футов;

Ближний бой: ➤ клюв +12, Урон: 2d8+5 колющий;

Ближний бой: ➤ когти +12 (проворное), Урон: 1d10+5 режущий плюс Захват (Grab);

Пикирование: ➤➤ Гигантский орел взлетает вверх, удваивая свою Скорость Полета по прямой, затем опускается по крайней мере на 10 футов и совершает Удар (Strike) когтем.

Хватка (Snatch): Гигантский орел может Летать (Fly) с половинной Скорости, неся существо в своих когтях, при этом оно схвачено (grabbed) или стеснено (restrained).



ВИДЫ МНОГОНОЖЕК

Многоножки принимают почти бесчисленные формы почти в каждом климате, с особыми атрибутами и способностями, разительно варьирующимися между видами. Непроходимые леса, засушливые пустыни, грязные канализации, глубокие пещеры и заброшенные здания - все это обычные места обитания многоножек, от огромных особей, способных в одиночку захватить значительную добычу, до ковров бешеных паразитов, собранных в опасный рой. Существуют более крупные и специфичные виды многоножек, чем две представленные здесь, такие как гладкая гигантская хлыстохвостая многоножка или огромная исполинская многоножка.

МНОГОНОЖКА CENTIPEDE

Охотники и падальщики, живущие среди навоза и мусора, многоножки - относительно распространенная и часто презираемая угроза, с которой сталкиваются авантюристы. С удивительной быстротой передвигаясь на десятках ног, прикрепленных к их длинным членистым телам, многоножки наносят удары отравленными жвалами, чтобы замедлить и ослабить свою жертву ужасным ядом, усмиряя жертву прежде чем приступить к неспешной и отвратительной трапезе.

ГИГАНТСКАЯ МНОГОНОЖКА GIANT CENTIPEDE

Большинство гигантских многоножек (известных как канализационные многоножки, когда их находят в городах) гнездятся небольшими группами, но охотятся в одиночку, когда ищут пищу. Попытки одомашнить гигантских многоножек для использования в качестве стражей или домашних питомцев обычно заканчиваются плохо, но некоторые племена гоблинов, кобольдов и митфлитов разработали эффективные методы использования этих паразитов в качестве стражей. Другие племена и некоторые гуманоидные сообщества жарят и едят многоножек, часто с острым перцем в качестве пикантного лакомства, хотя при приготовлении пищи следует соблюдать осторожность, чтобы не испортить мясо ядом этого существа.

ГИГАНТСКАЯ МНОГОНОЖКА GIANT CENTIPEDE СУЩЕСТВО -1

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +6; ночное зрение;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +2, Скрытность +6;

Сил: -1, Лвк: +3, Вын: +1, Инт: -5, Мдр: +1, Хар: -4.

КБ: 15; Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +2;

ПЗ: 8.

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов;

Ближний бой: ➤ жвала +6 (фехтовальное), Урон: 1d4-1 колющий плюс яд гигантской многоножки;

Яд Гигантской Сороконожки (Giant Centipede Venom): (яд); **Спасбросок:** СЛ 14 Стойкость; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда (1 раунд); **Стадия 2:** 1d8 урона от яда и существо застигнуто врасплох (flat-footed) (1 раунд); **Стадия 3:** 1d12 урона от яда, существо получает состояния «неуклюжий» (clumsy) 1 и «застигнут врасплох» (flat-footed) (1 раунд).

РОЙ МНОГОНОЖЕК CENTIPEDE SWARM

Рои многоножек действительно опасны, хищные ковры стремительного голода, способные поглотить путешественника целиком за считанные минуты. Некоторые алхимики погружают неповрежденных многоножек, взятых из роев, в свои эликсиры и некоторые мутагены, утверждая, что такие настои повышают потенцию, хотя другие говорят, что это не более чем шарлатанская болтовня. Кобольды и митфлиты, как известно, помещают рои многоножек в хитроумные ловушки, от простых ям, заполненных паразитами, до более сложных устройств, связанных с желобами, сбрасывающими паразитов на головы неосторожных злоумышленников.

РОЙ МНОГОНОЖЕК CENTIPEDE SWARM

СУЩЕСТВО 3

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ РОЙ

Восприятие: +9; ночное зрение, виброточувствительность (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +9, Атлетика +7, Скрытность +9;

Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +3, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -4.

КБ: 18; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +11, **Воля** +5;

ПЗ: 30; **Невосприимчивость:** точный урон, коллективный разум; **Уязвимость:** урон по области 5, урон брызгами 5; **Сопротивление:** дробящий 5, колющий 5, режущий 2.

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов;

Яд Роя Многоножек (Centipede Swarm Venom): (яд); **Спасбросок:** СЛ 20 **Стойкость;** **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда и существо застигнуто врасплох (flat-footed) (1 раунд); **Стадия 2:** 1d8 урона от яда, существо получает состояния «неуклюжий» (clumsy) 1 и «застигнут врасплох» (flat-footed) (1 раунд);

Укус Роя (Swarming Bites): ➤ Каждый враг в пространстве роя получает 1d8 колющего урона (базовый спасбросок Рефлексов СЛ 20) плюс яд роя многоножек (centipede swarm venom).

КРЫСА RAT

Крысы - это вездесущая угроза, они снуют по канализационным трубам и по улицам почти каждого поселения во всем мире. Хотя обычная крыса, шныряющая под ногами, может заставить вздрогнуть или даже напугать обычного прохожего, гигантские крысы и крысиные рои гораздо опаснее.



КРЫСЫ И БОЛЕЗНИ

Крысы имеют репутацию грязных, агрессивных животных, нападающих на продовольственные склады большими стаями и распространяющих болезни. В то время как крысы невосприимчивы к самым тяжелым последствиям их собственной грязной лихорадки (filth fever), болезнь делает их непредсказуемыми и агрессивными. Некоторые популяции крыс переносят еще более смертельные болезни, такие как бубонная чума (bubonic plague).

ГИГАНТСКАЯ КРЫСА GIANT RAT

Гигантские крысы - это огромные версии обычных грызунов. Они обычно встречаются в большом количестве, но поскольку они не могут поместиться в укромных уголках, где обычно прячутся обычные крысы, их гораздо легче обнаружить и уничтожить. В основном они живут в канализационных коллекторах, где они могут собирать мусор, попадающий с верхних улиц, но некоторые семьи гигантских крыс живут в более отдаленных местах, таких как сырые пещеры, леса и холмы. Крысы невероятно живучи и могут обитать почти в любой точке мира, хотя они, как правило, предпочитают умеренный или теплый климат, а не холодные регионы.

Хотя сам по себе ее укус не смертелен, кроме как для очень молодых или очень старых, гигантская крыса переносит грязную лихорадку (filth fever), обычную для грызунов по всему миру - чуму, вполне способную опустошить целые сельские общины.

ГИГАНТСКАЯ КРЫСА GIANT RAT

СУЩЕСТВО -1

Н **МАЛЕНЬКОЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +5; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +2 (+4 для Лазания или Плавания), Скрытность +5;

Сил: +1, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** -3.

КБ: 15; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +7, **Воля** +3;

ПЗ: 8.

Скорость: 30 футов, Лазание 10 футов;

Ближний бой: ➤ укус +7 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d6+1 колющий плюс грязная лихорадка (filth fever);

Грязная Лихорадка (Filth Fever): (болезнь); Тошнота (sickened) и потеря сознания (unconscious) от грязной лихорадки не проходят сами по себе, пока болезнь не будет излечена. **Спасбросок:** СЛ 14 **Стойкость;** **Стадия 1:** носитель без вредных эффектов (1d4 часов); **Стадия 2:** тошнота (sickened) 1 (1 день); **Стадия 3:** тошнота (sickened) 1 и замедлен (slowed) 1 (1 день); **Стадия 4:** потеря сознания (unconscious) (1 день); **Стадия 5:** смерть.

КРЫСИНАЯ СТАЯ RAT SWARM

Стая крыс может вызвать полный хаос в семье или делах. Заражение грязной лихорадкой тем легче, когда десятки этих возбужденных или голодных паразитов собираются, чтобы массово кусать жертв, что делает охоту на крыс востребованной профессией во многих частях мира, поскольку отчаявшиеся горожане ищут защиты от распространения болезни.

СТАЯ КРЫС RAT SWARM

СУЩЕСТВО 1

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ** **РОЙ**

Восприятие: +5; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +4 (+6 для Лазания или Плавания), Скрытность +6;

Сил: -2, **Лвк:** +3, **Вын:** +1, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** -3.

КБ: 14; **Стойкость** +2, **Рефлексы** +7, **Воля** +4;

ПЗ: 14; **Невосприимчивость:** точный урон, коллективный разум; **Уязвимость:** урон по области 3, урон брызгами 3; **Сопротивление:** физический урон 6 (кроме дробящего).

Скорость: 30 футов, Лазание 10 футов;

Укус Роя (Swarming Bites): ➤ Каждый враг в пространстве стаи получает 1d6 колющего урона и должен совершить базовый спасбросок Рефлексов СЛ 17. Существо, провалившее спасбросок, заражается грязной лихорадкой.

Грязная лихорадка (Filth Fever): (болезнь); Как у гигантской крысы.



СОКРОВИЩА ГОБЛИНОВ

Хотя места обитания гоблинов, как правило, представляют собой грязные свалки, они иногда содержат настоящие сокровища, украденные у ходылд или других племен гоблинов. Типичные сокровища включают небольшие украшения, блестящие предметы, такие как ручные зеркала и золотые зубы. Поскольку они редко доверяют друг другу, многие гоблины держат свои самые заветные безделушки при себе; они могут включать в себя полезное оружие или незначительные магические предметы.



МЕСТА ОБИТАНИЯ ГОБЛИНОВ

Гоблины строят норы в лесах и прибрежных районах, обычно рядом с поселениями других гуманоидов, чтобы облегчить добычу и набеги.

ГОБЛИН GOBLIN

Эти маленькие гуманоиды имеют зеленую или серую кожу и большие головы с широкими ушами. В то время как некоторые гоблины цивилизованны и упорно трудились, чтобы считаться достойными членами гуманоидных сообществ, большинство из них - импульсивные и злобные существа, которым нравится сеять хаос. Этим гоблинам ничего не стоит забить скот, украсть детей или сжечь здание просто ради сиюминутного удовольствия. Они упиваются тем, что разыгрывают злые шутки с более высокорослыми гуманоидами, которых они называют «ходылдами».

Гоблины суеверны, с сильным благоговением перед магией и маниакальным влечением к огню; гоблины, владеющие магией или огнем, получают большое уважение у своих сородичей. Большинству других гуманоидов трудно понять мировоззрение гоблинов: они ненавидят собак, но охотно делят свои логова с так называемыми «гоблиновыми собаками», они бесстрашно нападают на более крупных существ, но боятся лошадей, и они презируют овощи, но считают соленые огурцы деликатесом. Для гоблина, конечно, все это вполне разумный жизненный выбор.

ГОБЛИН-БОЕЦ GOBLIN WARRIOR

Передовые бойцы племен гоблинов предпочитают сражаться большими группами - особенно когда они могут превосходить в численности своих врагов по крайней мере в три раза.

ГОБЛИН-БОЕЦ GOBLIN WARRIOR

СУЩЕСТВО -1

ХЗ **МАЛЕНЬКОЕ** **ГОБЛИН** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +2; ночное зрение;

Языки: Гоблинский;

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +2, Природа +1, Скрытность +5;

Сил: +0, **Лвк:** +3, **Вын:** +1, **Инт:** +0, **Мдр:** -1, **Хар:** +1;

Предметы: песорез, кожаный доспех, короткий лук (10 стрел).

КБ: 16; **Стойкость** +5, **Рефлекс** +7, **Воля** +3;

ПЗ: 6;

Гоблинское Отступление (Goblin Scuttle): ➡ **Триггер:** Союзник гоблина заканчивает действие движения рядом с бойцом; **Эффект:** Гоблин-боец делает Шаг (Steps).

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➡ песорез +8 (проворное, коварное, фехтовальное), **Урон:** 1d6 режущий;

Дальний бой: ➡ короткий лук +8 (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0),

Урон: 1d6 колющий.

ГОБЛИН-ДИВЕРСАНТ GOBLIN COMMANDO

Гоблины-диверсанты считаются лидерами набегов гоблинов лишь в теории. На практике гоблины-диверсанты редко продолжают возглавлять своих товарищей после начала битвы. Большинство уклоняется от своих обязанностей ограничиваясь тем, чтобы ввязаться в драку и потребовать больше славы от своих соплеменников.

ГОБЛИН-ДИВЕРСАНТ GOBLIN COMMANDO

СУЩЕСТВО 1

ХЗ **МАЛЕНЬКОЕ** **ГОБЛИН** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +5; ночное зрение;

Языки: Общий, Гоблинский;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +6, Природа +5, Скрытность +6;

Сил: +3, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +0, **Хар:** +2;

Предметы: коновал, кожаный доспех, короткий лук (20 стрел).

КБ: 17; **Стойкость** +7, **Рефлекс** +8, **Воля** +5;

ПЗ: 18;

Гоблинское Отступление (Goblin Scuttle): ➡ Как у гоблина-бойца.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➡ коновал +8 (досягаемость 10 футов, сбивающее, универсальное К), **Урон:** 1d8+3 режущий;

Дальний бой: ➡ короткий лук +8 (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0), **Урон:** 1d6 колющий.

ГОБЛИН-ПОДЖИГАТЕЛЬ GOBLIN PYRO

Некоторые гоблины доходят в своем восхищении огнем (свойственном их народу) до маниакальной и смертоносной одержимости. Эти пиromanьяки могут быть большим благом для банды гоблинов-налетчиков, жаждущих поджечь своих врагов и посеять хаос. Чаше, однако,

их присутствие - обоюдоострый меч; в пылу момента гоблины-поджигатели иногда забывают о целях своего племени и просто поджигают все, что может гореть, включая их собственных союзников.

ГОБЛИН-ПОДЖИГАТЕЛЬ GOBLIN PYRO СУЩЕСТВО 1

ХЗ **МАЛЕНЬКОЕ** **ГОБЛИН** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +4; ночное зрение;

Языки: Общий, Гоблинский;

Навыки: Акробатика +7, Знание Огня +7, Скрытность +6;

Сил: +0, Лвк: +4, Вын: +2, Инт: +0, Мдр: -1, Хар: +3;

Предметы: факел.

КБ: 17; Стойкость +5, Рефлексы +9, Воля +4;

ПЗ: 15;

Гоблинское Отступление (Goblin Scuttle): ➤ Как у гоблина-бойца.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ факел +7 (огонь), Урон: 1d4 дробящий плюс 1 урон от огня;

Мистические спонтанные заклинания: СЛ 16, атака +6; 1-й: (3 ячейки): *пылающие руки (burning hands)*, *скольжение (grease)*; Заговоры (1-й): *свет (light)*, *магическая рука (mage hand)*, *сотворение пламени (produce flame)*, *лунушка (tanglefoot)*.

ГОБЛИН-ПЕСНОПЕВЕЦ GOBLIN WAR CHANTER

В то время как все гоблины любят петь, гоблинские военные песнопевцы гордятся тем, что овладели искусством вокального исполнения. Их баллады и джинглы бесспорно запоминаются, хотя являются ли они на самом деле приятными, полностью субъективно.

ГОБЛИН-ПЕСНОПЕВЕЦ GOBLIN WAR CHANTER

СУЩЕСТВО 1

ХЗ **МАЛЕНЬКОЕ** **ГОБЛИН** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +5; ночное зрение;

Языки: Общий, Гоблинский;

Навыки: Акробатика +6, Обман +7, Окультизм +4, Выступление +7, Скрытность +6;

Сил: +2, Лвк: +3, Вын: +2, Инт: +1, Мдр: +0, Хар: +4;

Предметы: *песорез, кожаный доспех, короткий лук (10 стрел)*.

КБ: 17; Стойкость +7, Рефлексы +8, Воля +5;

ПЗ: 16;

Гоблинское Отступление (Goblin Scuttle): ➤ Как у гоблина-бойца.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ *песорез +8 (проворное, коварное, фехтовальное)*, Урон: 1d6+2 режущий;

Дальний бой: ➤ *короткий лук +8 (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0)*, Урон: 1d6 колющий;

Окультизм спонтанные заклинания: СЛ 17, атака +7; 1-й (2 ячейки): *благословение (bless)*, *успокоение (soothe)*; Заговоры (1-й): *призрачный звук (ghost sound)*, *пробудить отвагу (inspire courage)*, *магическая рука (mage hand)*, *сообщение (message)*, *телекинетический бросок (telekinetic projectile)*;

Гоблинская Песня (Goblin Song): ➤ Военный песнопевец поет надоедливые гоблинские песни, отвлекая врагов глупыми и повторяющимися текстами. Заклинатель совершает проверку Выступления против СЛ Воли до двух врагов в пределах 30 футов. Это действие имеет обычные атрибуты и ограничения для проверки Выступления.

Критический успех: Цели получают статусный штраф -1 к проверкам Восприятия и спасброскам Воли на 1 минуту;

Успех: Как при критическом успехе, но цель поражена только на 1 раунд;

Критический провал: Цель временно невосприимчива к Гоблинской Песне (Goblin Song) на 1 час.

СОБАКА DOG

Собаки - это надежные и верные спутники, служащие стражами, защитниками и охотниками. Их способность обнаруживать добычу или хищников по запаху и готовность сопровождать гуманоидов делают их идеальными домашними питомцами для большинства искателей приключений. В мире существуют сотни пород собак - от крошечных болонок, которые осыпают своих хозяев любовью, до мускулистых собак, достигающих почти 4 футов в холке, - и всех их можно встретить почти в любом месте, где живут люди. Более крупные породы могут даже использоваться в качестве ездовых животных для более маленьких искателей приключений, а некоторые культуры используют собак в качестве вьючных животных, способных тащить сани, нагруженные припасами, через ледяную тундру. В любом случае, собак ценят многие искатели приключений.

СТОРОЖЕВАЯ СОБАКА GUARD DOG

Во многих обществах распространены верные сторожевые собаки. Часто обожаемые как домашние питомцы, они также преуспевают в качестве защитников и следопытов и могут бесстрашно защищать любимого хозяина или члена семьи. Приведенные ниже параметры подходят для любых пород собак, представители которых весят от 20 до 50 фунтов. Дикие собаки также могут использовать эти показатели,



ПЕСНЯ ГОБЛИНОВ

Следующая песенка, пожалуй, самая печально известная из всех песен гоблинов.

Хвать детишек, хвать собак!

Дай им по башке вот так!

Кость - хрусть! Прочь голова!

Мы - гобла! Вы - жратва!

Мы жуём и мы кусаем!

Режем, жём и убиваем!

Режь собак и лошадей!

Бей-лупи и грабь людей!

Гоблин прыг и гоблин скок,

Гоблин в зуб и гоблин в бок,

Был хобылда - стал мертвец,

Гоблин здесь - тебе конец!



БЕШЕНСТВО RABIES

В то время как многие общества обожают собак и ценят их как преданных домашних питомцев, никакая болезнь, кроме бешенства, не может так легко изменить отношение к этим существам. Хотя этой опасной болезнью могут заразиться многие животные, но то, что верный домашний питомец в результате болезни становится диким и жестоким, делает ситуацию намного хуже.

Бешенство (Rabies): (болезнь);

Спасбросок: Стойкость СЛ 17; **Стадия 1:** тошнота (sickened) 1 (1 день); **Стадия 2:** тошнота (sickened) 2 (1 день); **Стадия 3:** в замешательстве (confused) (1 день); **Стадия 4:** смерть.

но их неукротимая природа делает их гораздо более непредсказуемыми и угрожающими. Одичавшие собаки, возможно, еще более опасны, потому что, в отличие от своих диких собратьев, одичавшие часто лишены инстинктивного страха перед человеком, который мешает диким существам взаимодействовать с людьми.

СТОРОЖЕВАЯ СОБАКА GUARD DOG

СУЩЕСТВО -1

Н **МАЛЕНЬКОЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +6; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +4, Скрытность +5, Выживание +4;

Сил: +1, **Лвк:** +2, **Вын:** +2, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** -1.

КБ: 15; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +7, **Воля** +4;

ПЗ: 8.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: **◆** укусы +6, **Урон:** 1d4+1 колющий;

Атака Стаи (Pack Attack): Удар (Strike) собаки наносит 1d4 дополнительного урона существам, находящимся в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников собаки.

ЕЗДОВАЯ СОБАКА RIDING DOG

Типы ездовых собак включают породы более крупных собак, таких как мастифы, волкодавы и хаски, и часто разводятся полуросликами и гномами, в качестве верховых животных. Ездовые собаки так же верны и преданы своим хозяевам, как и сторожевые, и свирепы в бою, независимо от того, несут они всадника или нет. Как и сторожевые собаки, эти крупные гончие могут быть дикими или одичавшими по своей природе, а в некоторых случаях могут соперничать со стаями волков в отношении опасности, которую они представляют для жителей сельских районов.

ЕЗДОВАЯ СОБАКА RIDING DOG

СУЩЕСТВО 1

Н **СРЕДНЕЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +7; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +7, Выживание +5;

Сил: +2, **Лвк:** +2, **Вын:** +2, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -1.

КБ: 16; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +5, **Воля** +5;

ПЗ: 20;

Встать на Дыбы (Buck): **↻** СЛ 17.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: **◆** укусы +7, **Урон:** 1d6+1 колющий;

Атака Стаи (Pack Attack): Удар (Strike) собаки наносит 1d4 дополнительного урона существам, находящимся в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников собаки.

КОБОЛЬД KOBOLD

Кобольды - это маленькие рептильные гуманоиды, внешне схожие с истинными драконами. Они как правило обитают в таких темных местах, как подземные туннели и шахты, иногда в самодельных жилищах, а иногда в найденных и заселенных кобольдами комплексах, изначальные строители которых давно ушли. Хотя кобольды гораздо более прагматичные, чем храбрые, для того, чтобы сравнять свои шансы против более сильных существ они пользуются своей хитростью в полной мере. Они атакуют из темноты и издалека, а мастера и инженеры кобольдов умело создают простые, но эффективные ловушки, с помощью которых они обороняют свои логова. В силу необходимости кобольды хорошо работают сообща. Они часто устраивают засады и атаки в стиле «бей-беги», позволяющие причинить наибольший ущерб при наименьших потерях.

Кобольды - прилежные и трудолюбивые создания, хотя они часто используют эти добродетели в корыстных целях. В то время как некоторые кобольды живут коммунами, которые поддерживают нейтральные отношения с окружающими их существами, их можно с легкостью заставить служить силам зла или лидерам с манией величия. Отчасти это вызвано врожденным прагматизмом кобольдов, поскольку они скорее согласятся служить, чем рискнут быть убитыми, но также это и из-за того, что кобольды ценят могущество, которого им так часто не достаёт. На драконов кобольды смотрят с особым благоговением, и они охотно предлагают свои услуги таким могучим и славным созданиям, если представляется возможность. Хотя кобольды и могут строить козни против других лидеров, особенно тех,

которые контролируют их через подчинение, на драконов обычно смотрят с обожанием, независимо от того, насколько жестоко они обращаются со своими приспешниками.

КОБОЛЬД-БОЕЦ KOBOLD WARRIOR

Типичный кобольд тренируется с проворным оружием, предпочитая клевец из-за того, что с его помощью можно раскапывать новые туннели, расширяя свои подземные владения. Кобольды способны наносить удары исподтишка по ничему не подозревающим врагам, но когда их отряд не превосходит число противников по крайней мере в два раза, они быстро убегают в безопасное место.



«МЫ - ДРАКОНЫ!»

Кобольды считают себя отпрысками драконьего рода, и они чрезвычайно гордятся этим предполагаемым происхождением, независимо от того, насколько смешотворными могут казаться эти утверждения другим существам. Несмотря на такой скептицизм, кобольды имеют более чем поверхностное сходство с настоящими драконами, и окраска их чешуи близка к палитре цветных драконов. Некоторые кобольды выказывают сильную склонность к могущественной драконьей магии и проявляют эти черты цветных драконов с большей интенсивностью. Эти так называемые драконы маги пользуются большим уважением у других кобольдов и часто занимают руководящие посты в племени.



ДЬЯВОЛЬСКИЕ КОБОЛЬДЫ DIABOLIC KOVOLDs

Некоторые племена кобольдов полностью отвергают любую концепцию драконьего происхождения и вместо этого возлагают свою веру на архидьяволов Ада. Эти дьявольские кобольды считают покорных драконам сородичей жалкими ничтожествами. То, что они с точно таким же страхом поклоняются своему избранному дьяволу, вовсе не кажется этим адски настроенным кобольдам иронией.

КОБОЛЬД-БОЕЦ KOVOLD WARRIOR

СУЩЕСТВО -1

ПЗ **МАЛЕНЬКОЕ** **ГУМАНОИД** **КОБОЛЬД**

Восприятие: +3; ночное зрение;

Языки: Драконий;

Навыки: Акробатика +5, Ремесло +2 (+4 ловушки), Скрытность +5;

Сил: +1, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** +0, **Мдр:** +1, **Хар:** -1;

Предметы: кожаный доспех, праща (20 снарядов), копье.

КБ: 16; **Стойкость** +4, **Рефлексы** +7, **Воля** +3;

ПЗ: 8.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ копье +3, **Урон:** 1d6+1 колющий;

Дальний бой: ➤ праща +5 (пропущивное, шаг дистанции 50 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1d4 дробящий;

Дальний бой: ➤ копье +5 (метательное 20 футов), **Урон:** 1d6+1 колющий;

Спешное Отступление (Hurried Retreat): ➤; **Требования:** Кобольд-боец находится рядом с по крайней мере одним врагом; **Эффект:** Кобольд-боец двигается со своей Скоростью плюс 5 футов и получает ситуативный бонус +2 к КБ против реакций, вызванных этим движением. Он должен закончить это движение в области, которая не граничит ни с одним врагом.

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Кобольд-боец наносит дополнительно 1d4 точного урона застигнутым врасплах (flat-footed) существам.

КОБОЛЬД-РАЗВЕДЧИК KOVOLD SCOUT

Большинство кобольдов, встречающихся за пределами хорошо защищенных убежищ или логов, являются кобольдами-разведчиками, обученными выслеживанию и охоте.

КОБОЛЬД-РАЗВЕДЧИК KOVOLD SCOUT

СУЩЕСТВО 1

ПЗ **МАЛЕНЬКОЕ** **ГУМАНОИД** **КОБОЛЬД**

Восприятие: +8; ночное зрение;

Языки: Общий, Драконий;

Навыки: Акробатика +7, Ремесло +3 (+5 ловушки), Природа +6, Скрытность +7, Выживание +6;

Сил: +0, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** +0, **Мдр:** +3, **Хар:** +1;

Предметы: арбалет (20 болтов), кожаный доспех, короткий меч, набор капканов.

КБ: 18; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +6;

ПЗ: 16.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ короткий меч +9 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d6 колющий;

Дальний бой: ➤ арбалет +9 (шаг дистанции 120 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1d8 колющий;

Спешное Отступление (Hurried Retreat): ➤ Как у кобольда-бойца.

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Кобольд-разведчик наносит дополнительно 1d6 точного урона застигнутым врасплах (flat-footed) существам.

КОБОЛЬД-ДРАКОНИЙ МАГ KOVOLD DRAGON MAGE

Драконьи маги кобольдов используют магию для осуществления своих тайных планов.

Присутствие драконьего мага в пещере кобольдов - одно из величайших свидетельств притязаний кобольдов на драконье происхождение.

КОБОЛЬД-ДРАКОНИЙ МАГ KOVOLD DRAGON MAGE

СУЩЕСТВО 2

ПЗ **МАЛЕНЬКОЕ** **ГУМАНОИД** **КОБОЛЬД**

Восприятие: +5; ночное зрение;

Языки: Общий, Драконий;

Навыки: Акробатика +6, Знание Драконов +10, Обман +8, Дипломатия +8, Запугивание +8, Скрытность +7;

Сил: -1, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** +2, **Мдр:** +1, **Хар:** +4;

Предметы: посох.

КБ: 17; **Стойкость** +4, **Рефлексы** +7, **Воля** +7;

ПЗ: 25; **Сопротивление:** яд 5 (см. дракончешуйчатый);

Дракончешуйчатый (Dragonscaled): Тип Сопротивления кобольда-драконьего мага зависит от цвета его чешуи. **Черная:** кислота 5; **Синяя:** электричество 5;

Зеленая: яд 5; **Красная:** огонь 5; **Белая:** холод 5.

Скорость: 25 футов;

Ближний Бой: ➤ когти +7 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d6-1 режущий;

Ближний Бой: ➤ посох +3 (двуручное d8), **Урон:** 1d4-1 дробящий;

Мистические спонтанные заклинания: СЛ 20; **1-й** (4 ячейки): *страх* (fear), *иллюзорный объект* (illusory object), *волшебная стрела* (magic missile); **Заговоры** (1-й): *обнаружение магии* (detect magic), *электрическая дуга* (electric arc), *призрачный звук* (ghost sound), *магическая рука* (mage hand), *лунучка* (tanglefoot);

Иллюзорное отступление (Illusory Retreat): ➤➤➤ (мистическое, иллюзия, манипуляция, движение); **Частота:** один раз в час; **Условия:** Кобольд-драконий маг находится рядом по крайней мере с одним врагом. **Эффект:** драконий маг создает иллюзию самого себя в своей области, а затем становится невидимым (с

эффектами заклинания *невидимость (invisibility)* 2-го круга) на 1d4 раундов. Драконий маг может двигаться до половины своей Скорости, но он должен закончить свое движение в области, которая не граничит ни с одним врагом. Это заклинание 1-го круга, которое требует соматического компонента.

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Кобальд-драконий маг наносит дополнительно 1d6 точного урона застигнутым врасплох (flat-footed) существам.

ГРЕМЛИН GREMLIN

Гремлины - это жестокие феи-обманщики и вредители, которые полностью приспособились к жизни на Материальном Планае, находя к чему применить измышления своих изобретательных пакостей. Все гремлины обожают разрушать или ломать вещи, будь то что-то физическое, например устройство или транспортное средство, или что-то неосязасемое, например союз или отношения. Величайшая радость гремлина - наблюдать за разрушением сложных творений, предпочтительно после самого легкого и казалось бы незначительного, но тщательно направленного толчка со стороны гремлина. Гремлины склонны очернять, запугивать или даже убивать своих меньших сородичей, особенно митфлитов, которых гремлины (и многие другие) насмешливо называют «вшами».

МИТФЛИТ MITFLIT

Митфлиты, также известные как вши, - это жалкие трусы, презирующие сами себя, которых легко заставить служить другим существам или даже чуть более могущественным лидерам митфлитов. Они приручают насекомых, пауков и других подобных существ, чтобы те служили верными союзниками. Митфлиты потеряли большую часть своей древней гремлинской магии, заставляя себя чувствовать неполноценными существами полными сомнений и неуверенности. Митфлиты находят товарищество в других низменных существах мира и создают дружественные союзы с паразитами, единственными существами, как им кажется, которые готовы принять их дружбу. Социальная структура, даже та, в которой над ними издеваются, частично заполняет дыру в личностях митфлитов, и они редко восстают или возмущаются, пока их ярость не достигает критической точки.

МИТФЛИТ MITFLIT

СУЩЕСТВО -1

ПЗ **МАЛЕНЬКОЕ** **ФЕЯ** **ГРЕМЛИН**

Восприятие: +4; ночное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Языки: Подземный;

Навыки: Акробатика +5, Дипломатия +1 (+7 против членистоногих), Природа +3, Скрытность +5, Воровство +5;

Сил: -1, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** -1;

Ненависть к Себе (Self-Loathing): (эмоция, ментальный): Ненависть митфлита к самому себе позволяет легко влиять на него. Он получает штраф -4 к СЛ проверок Воли, для Принуждения, Деморализации, при попытках Произвести Впечатление (Make an Impression) и обратиться с Просьбой (Request).

Понимание Беспозвоночных (Vermin Empathy): Митфлиты могут использовать Дипломатию, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на членистоногих (насекомых, пауков, скорпионов, крабов и подобных беспозвоночных животных) и обратиться к ним с Просьбой (Request). Большинство членистоногих первоначально безразличны к митфлитам.

Предметы: дротик (10), короткий меч.

КБ: 15; **Стойкость** +2, **Рефлексы** +7, **Воля** +4;

ПЗ: 10; **Уязвимость:** холодное железо 2.

Скорость: 20 футов, Лазание 20 футов;



СОКРОВИЩА ГРЕМЛИНОВ

Все гремлины - барахольщики, и их гнезда загромождены предметами как ценными, так и бесполезными. Покопавшись в гнезде гремлина можно обнаружить неожиданные сокровища, такие как ювелирные изделия или мелкие магические предметы, но также необходимо соблюдать осторожность, чтобы не порезаться о ржавые осколки металла, не поднять проклятые предметы или не потревожить скрытое гнездо ядовитых паразитов.



ГРЕМЛИНОВЫ КОЛОКОЛЬЧИКИ

Суеверные общества иногда вешают крошечные колокольчики из полудрагоценных металлов в надежде, что такие колокольчики отговаривают гремлинов от уничтожения помеченного предмета или от заражения дома. Как ни странно, большинство гремлинов тоже верят в это суеверие, и даже когда гремлинов колокольчик не был магически зачарован, они обычно не рискуют возиться с предметами, которые, как им кажется, защищены таким образом.

Ближний бой: ➤ короткий меч +8 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d6-1 колющий;
Дальний бой: ➤ дротик +8 (проворное, шаг дистанции 20 футов, метательное), **Урон:** 1d4-1 колющий;
Первобытные врожденные заклинания: СЛ 16; **2-й:** разговор с животными (*speak with animals*) (произвольное; только членистоногие); **1-й:** отповедь (*bane*); **Заговоры (1-й):** мелкие фокусы (*prestidigitation*);
Мстительный Гнев (Vengeful Anger): (эмоция, ментальный): До тех пор, пока он не напуган, митфлит получает статусный бонус +2 к броскам урона против существа, которое ранее нанесло ему урон или мучило его.

КРЫСАКАА PUGWAMP

Злые, с собачьей мордой и трусливые, крысакалы получают несоразмерное удовольствие от несчастных случаев и ошибок других существ - то, что часто происходит из-за сверхъестественной ауры злой судьбы, которую источают эти гремлины. Им нравится готовить шалости с шипами, экскрементами, ямами, полными пауков, и тому подобное. Крысакалы несколько глуховаты и поэтому часто громко кричат друг на друга, когда не прячутся. Многие крысакалы поклоняются гноллам как богам и стремятся быть более похожими на гноллов, хотя гноллы ненавидят крысакалов даже больше, чем большинство существ, из-за их лысого подбрюшья.

КРЫСАКАА PUGWAMPY

СУЩЕСТВО 0

НЗ **КРОШЕЧНОЕ** **ФЕЯ** **ГРЕМЛИН**

Восприятие: +6 (-2 слух); ночное зрение;

Языки: Гнолльский, Подземный;

Навыки: Ремесло +2, Обман +2, Природа +4, Скрытность +5, Воровство +5;

Сил: -3, Лвк: +3, Вын: +0, Инт: +0, Мдр: +2, Хар: -2;

Предметы: короткий лук (60 стрел), короткий меч.

КБ: 16; Стойкость +5, Рефлексы +8, Воля +6;

ПЗ: 17; Уязвимость: холодное железо 2;

Аура Несчастья (Unluck Aura): (аура, прорицание, ментальный, неудача, первобытная) 20 футов. Существа, кроме животных, гремлин и гноллов, попавшие в ауру, становятся чрезвычайно невезучими (спасбросок Воли СЛ 16; существо должно пройти спасбросок Воли дважды и взять худший результат). При успешном спасброске существо временно невосприимчиво к аурам крысакалов в течение 24 часов. В случае провала существо должно совершать два броска при прохождении проверки и брать худший результат при всех проверках, пока оно находится в ауре.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ короткий меч +8 (проворное, фехтовальное, магическое, универсальное Р), Урон: 1d6-3 колющий;

Дальний бой: ➤ короткий лук +8 (смертоносное 1d10, магическое, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0), Урон: 1d6 колющий;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 16; **2-й:** разговор с животными (*speak with animals*) (произвольное); **Заговоры (1-й):** мелкие фокусы (*prestidigitation*).

ДЖИНКИН JINKIN

Джинкины - садисты-пакостники, которые крадут и портят предметы и очень гордятся своей способностью проклинать драгоценные объекты. Они затаивают злобу и строят запутанные планы мести всякий раз, когда чувствуют себя ущемленными, например, когда существо осмеливается снять одно из их проклятий. Редко довольствуясь простым хаосом, джинкины также получают огромное удовольствие от пыток и убийств, хотя они предпочитают вести жертв в ловушки, предназначенные для захвата или выведения из строя, а не убивать сразу. Глубокие ямы являются фаворитами, так как жертвы, пережившие падение, сталкиваются с медленной смертью от голода и жажды. Джинкины любят собираться на краю ямы, чтобы издеваться, дразнить и мучить.

ДЖИНКИН JINKIN

СУЩЕСТВО 1

НЗ **КРОШЕЧНОЕ** **ФЕЯ** **ГРЕМЛИН**

Восприятие: +7; ночное зрение;

Языки: Подземный;

Навыки: Акробатика +7, Ремесло +5 (+7 ловушки), Обман +5, Природа +5, Скрытность +7, Воровство +7;

Сил: -2, Лвк: +4, Вын: +0, Инт: +2, Мдр: +2, Хар: +2;

Предметы: короткий меч.

КБ: 17; Стойкость +6, Рефлексы +10, Воля +7;

ПЗ: 19; Уязвимость: холодное железо 2;

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➤ короткий меч +9 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), Урон: 1d6-2 колющий;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 17; **Заговоры (1-й):** мелкие фокусы (*prestidigitation*);

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Джинкин наносит дополнительно 1d6 точного урона застигнутым врасплох (flat-footed) существам.

Пакостник (Tinker): (проклятие, первобытное, трансмутация); Группа из шести джинкинов может совместно работать в течение часа, чтобы наполнить предмет проклятием на расстоянии 60 футов. Хотя этот процесс является длительным, он также малозаметный и может быть выполнен даже когда они Скрываются (Hide). Джинкины предпочитают использовать эту способность на магических предметах. Проклятие делает предмет ненадежным (фиксированная проверка СЛ 5 или любое действие Взаимодействие (Interact) или Активировать Предмет (Activate the item) направленное на него тратится впустую), наделяет его странным требованием для использования предмета или накладывает какое-либо другое аналогичное проклятие.

СКЕЛЕТ SKELETON

Скелеты - один из самых распространённых видов нежити. Они состоят из сдерживаемых скверной некромантии костей и обитают в старых подземельях и на забытых кладбищах.

СПОСОБНОСТИ СКЕЛЕТОВ

У большинства скелетов есть одна из следующих способностей. Если вы добавите скелету больше одной способности, то вам вероятно стоит увеличить его уровень и отрегулировать его параметры.

Окровавленный (Bloody): Этот скелет покрыт капающей кровью и получает быстрое исцеление, равное своему уровню.

Разваливающийся (Collapse): ➤ **Триггер:** По скелету проводится критическое попадание; **Эффект:** Скелет разваливается и превращается в груды костей, а атака наносит лишь обычный урон. Скелет может подняться, собравшись обратно за одно действие, но до этого момента он обездвижен (immobilized) и застигнут врасплох (flat-footed).

Взрывная Смерть (Explosive Death): Когда скелет уничтожен, его кости раскалываются и взрываются от выброса сдерживающей их некротической энергии. Соседние существа получают 1d6 режущего урона за каждые два уровня скелета (минимум 1d6) с базовым спасброском Рефлексов.

Кричащий череп (Screaming Skull): ♦♦ (слух, эмоция, страх, ментальный) Скелет открепляет свой череп и бросает его, совершая атаку укусом с дистанцией 20 футов. Затем он пытается Деморализовать (Demoralize) каждого противника в пределах 10 футов от цели. Голова отскакивает, катится или даже летит обратно к скелету в начале его следующего хода. До того, как это произойдёт, скелет ослеплен (blinded).

СКЕЛЕТ-СТРАЖ SKELETON GUARD

Самые распространённые из скелетов-прислужников - обычные стражи.

СКЕЛЕТ-СТРАЖ SKELETON GUARD СУЩЕСТВО 1

НЗ СРЕДНЕЕ НЕРАЗУМНОЕ СКЕЛЕТ НЕЖИТЬ

Восприятие: +2; ночное зрение;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +3;

Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +0, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** +0;

Предметы: скимитар, короткий лук (20 стрел).

КБ: 16; **Стойкость** +2, **Рефлексы** +8, **Воля** +2;

ПЗ: 4, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление:** холод 5, электричество 5, огонь 5, колющий 5, режущий 5.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ♦ скимитар +6 (напор, сметающее), **Урон:** 1d4+2 режущий;

Ближний бой: ♦ когти +6 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4+2 режущий;

Дальний бой: ♦ короткий лук +6 (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0), **Урон:** 1d6 колющий.

СКЕЛЕТ-ВОИТЕЛЬ SKELETAL CHAMPION

Эти скелеты сохраняют проворство, которым они обладали при жизни.

СКЕЛЕТ-ВОИТЕЛЬ SKELETAL CHAMPION СУЩЕСТВО 2

НЗ СРЕДНЕЕ СКЕЛЕТ НЕЖИТЬ

Восприятие: +8; ночное зрение;

Языки: Общий, Некрил;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +8, Запугивание +7;

Сил: +4, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;

Предметы: кольчуга, стальной щит (Твёрдость 5, ПЗ 20, ПП 10), пика, длинный меч.

КБ: 19 (21 если щит поднят); **Стойкость** +7, **Рефлексы** +10, **Воля** +6;

ПЗ: 25, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление:** холод 5, электричество 5, огонь 5, колющий 5, режущий 5;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) 2;

Блок Щитом (Shield Block) 2

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ♦ длинный меч +10 (универсальное К), **Урон:** 1d8+4 режущий;

Ближний Бой: ♦ когти +10 (проворное), **Урон:** 1d6+4 режущий;

Ближний Бой: ♦ пика +10 (смертоносное d8, кавалерийское d6, досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8+4 колющий;



НЕЖИТЬ БЕЗ ПЛОТИ

Некротические энергии, наполняющие оживлённых скелетов, позволяют им видеть без глаз и двигаться без мышц. Несмотря на то, что скелеты лишены разума, их склонность ко злу исходит от их осквернённой жизненной сущности, извращённо использующей негативную энергию для созидания, а не разрушения.

СКЕЛЕТ-ЛОШАДЬ SKELETAL HORSE

Скелеты-лошади иногда используются в качестве верховых животных другими монстрами-нежитью.

СКЕЛЕТ-ЛОШАДЬ SKELETAL HORSE СУЩЕСТВО 2

НЗ КРУПНОЕ НЕРАЗУМНОЕ СКЕЛЕТ НЕЖИТЬ

Восприятие: +8; ночное зрение;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +9;

Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** -5, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 16; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +9, **Воля** +8;

ПЗ: 33, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление:** холод 5, электричество 5, огонь 5, колющий 5, режущий 5.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой: ♦ копыто +9, **Урон:** 1d8+5 дробящий;

Галоп (Gallop): ♦♦ Лошадь дважды Бежит (Stride) с ситуативным бонусом +10 футов к Скорости.

Нежить-Скаун (Undead Steed): Нежить и существа, связанные с ней, могут отдавать Команду (Command) скелету-лошади, без необходимых проверок Навыка.



СОЗДАНИЕ СКЕЛЕТОВ

Начните со скелета подходящего размера.

(Колоссальные (Gargantuan) скелеты могут использовать параметры скелета-верзилы с усиливающей корректировкой, Колоссальным размером и досягаемостью на 5 футов больше.)

Добавьте дополнительные Удары, Скорости и другие способности, которые он может получить благодаря своей форме. Например, скелет-химера может атаковать рогами своей козлиной головы и челюстями своих голов льва и дракона, но не кулаками.

ГИГАНТСКИЙ СКЕЛЕТ SKELETAL GIANT

Из оживлённых костей великанов получаются отличные рабы-нежить.

ГИГАНТСКИЙ СКЕЛЕТ SKELETAL GIANT

СУЩЕСТВО 3

НЗ **КРУПНОЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **СКЕЛЕТ** **НЕЖИТЬ**

Восприятие: +7; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +12, Запугивание +9;

Сил: +5, Лвк: +1, Вын: +3, Инт: -5, Мдр: +0, Хар: +2;

Предметы: глефа, полулаты.

КБ: 17; Стойкость +10, Рефлексы +8, Воля +7;

ПЗ: 50, негативное исцеление; **Невосприимчивость**: смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление**: холод 5, электричество 5, огонь 5, колющий 5, режущий 5.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: **♦** глефа +12 (смертоносное d8, напор, досягаемость 15 футов), **Урон**: 1d8+7 режущий;

Ближний бой: **♦** рога +12 (проворное), **Урон**: 1d10+5 колющий;

Широкий Взмах (Broad Swipe): **♦♦** Гигант наносит два Удара (Strike) своей глефой по двум соседним врагам, оба из которых находятся в пределах его досягаемости. Штраф за многократную атаку не увеличивается до тех пор, пока не будут завершены обе атаки.

Ужасающий Рывок (Terrifying Charge): **♦♦** Гигантский скелет Бежит (Strides) и наносит Удар (Strike) рогами с ситуативным бонусом + 4 к урону. Если атака попадает, гигантский скелет пытается Деморализовать (Demoralize) цель.

СКЕЛЕТ-ВЕРЗИЛА SKELETAL HULK

Из огромных великанов и прочих гигантских существ получаются могущественные скелеты.

СКЕЛЕТ-ВЕРЗИЛА SKELETAL HULK

СУЩЕСТВО 7

НЗ **ОГРОМНОЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **СКЕЛЕТ** **НЕЖИТЬ**

Восприятие: +16; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +20, Запугивание +15;

Сил: +7, Лвк: +2, Вын: +4, Инт: -5, Мдр: +2, Хар: +2.

КБ: 25; Стойкость +15, Рефлексы +15, Воля +13;

ПЗ: 105, негативное исцеление; **Невосприимчивость**: смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания;

Сопротивление: холод 5, электричество 5, огонь 5, колющий 5, режущий 5.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: **♦** когти +18 (проворное, досягаемость 10 футов), **Урон**: 2d6+11 режущий;

Широкий Взмах (Broad Swipe): **♦♦** Как гигантский скелет, но с Ударом (Strike) когтями.

Массивный Рывок (Massive Rush): **♦♦** Верзила бежит и наносит Удар когтями с ситуативным бонусом + 4 к урону. Если атака попадает, верзила автоматически Толкает (Shove) цель на 10 футов.

СПРАЙТ SPRITE

Неуловимые, непостоянные и жизнерадостные спрайты - это то, что многие первым представляют себе, когда слышат слово «фея». Хотя их нрав варьируется от доброжелательного грига до обманчивого пикси, все спрайты одинаково связаны с магией и одинаково крохотные. Это семейство фей имеет общее название с их самым маленьким и многочисленным представителем - обыкновенным спрайтом.

СПРАЙТ SPRITE

Обыкновенные спрайты - это первозданные блюстители определенного места, объекта или персоны, которые защищают его по своим собственным никому не известным причинам. Они бывают как добрые, так и злые, но все спрайты отличаются своенравностью. Будучи всего лишь около 9 дюймов ростом, они избегают животных, которые могут охотиться на них, особенно домашних кошек, и предпочитают бегство драке. С другой стороны, спрайты невероятно любопытны ко всем формам магии и беззаботно собираются вокруг узлов лей-линий или других мест силы.

СПРАЙТ SPRITE

СУЩЕСТВО -1

ХН **КРОШЕЧНОЕ** **ФЕЯ** **СПРАЙТ**

Восприятие: +4; сумеречное зрение;

Языки: Общий, Сильван;

Навыки: Акробатика +6, Скрытность +6;

Сил: -3, Лвк: +4, Вын: +0, Инт: -2, Мдр: +0, Хар: +2;



ШАЛОСТИ СПРАЙТОВ

Шалости спрайтов, как правило, невинны по своей природе. Они могут использовать свои способности, чтобы смутить хвастуна или хитростью помочь давнему тайному поклоннику стать замеченным. Их планы часто продуманы лишь наполовину. Из-за своей переменчивой природы они могут легко отвлекаться на что-то новое, вместо того, чтобы следовать предыдущему плану.

Предметы: рапира;

Свечение Огня (Luminous Fire): (эвокация, свет, первобытное): От природы спрайты излучают свет подобно факелам. Спрайт может погасить, вновь зажечь или изменить цвет этого света с помощью одного действия, которое имеет атрибут «концентрация». Пока этот свет не горит, Удары спрайта не наносят урона от огня, и они не могут использовать свой Удар (Strike) светящейся искрой (luminous spark).

КБ: 15; **Стойкость** +2, **Рефлексы** +8, **Воля** +4;

ПЗ: 11; **Уязвимость:** холодное железо 3.

Скорость: 10 футов, Полёт 40 футов;

Ближний бой: ➤ рапира +8 (смертоносное 1d8, обезоруживающее, фехтовальное, огонь, магическое), **Урон:** 1d6-3 колющий плюс 1 урон от огня;

Дальний бой: ➤ святящаяся искра +8 (огонь, свет, дистанция 20 футов), **Урон:** 1d4 огонь;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 16; **1-й:** *цветные брызги (color spray)*; **Заговоры (1-й):** *пляшущие огоньки (dancing lights)*, *сноп (daze)*, *обнаружение магии (detect magic)*.

ГРИГ GRIG

Григи - обходительные музыканты фей, часто попадающие в неприятности из-за своей склонности противостоять злу, намного превосходящей их силы. Несмотря на это, они сражаются храбро и с большой сноровкой, используя свою магию и дистанционные атаки звуком, оставаясь при этом вне досягаемости своих врагов, летая и прыгая с помощью своих крыльев и мощных, похожих на ноги сверчков, конечностей.

ГРИГ GRIG

СУЩЕСТВО 1

ХН **КРОШЕЧНОЕ** **ФЕЯ** **СПРАЙТ**

Восприятие: +7; сумеречное зрение;

Языки: Общий, Сильван;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +2 (+6 для Прыжка в Высоту или Прыжка в Длину), Выступление +7, Скрытность +7;

Сил: -2, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +4.

КБ: 17; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +9, **Воля** +9;

ПЗ: 20; **Уязвимость:** холодное железо 5.

Скорость: 25 футов, Полёт 30 футов;

Ближний бой: ➤ кулак +9 (проворное, фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d4-2 дробящий;

Дальний бой: ➤ диссонирующая нота +8 (эвокация, магическое, дистанция 30 футов, звук), **Урон:** 1d8 звук;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 18; **2-й:** *блестки (glitterdust)*, *невидимость (invisibility)*; **1-й:** *изменение облика (illusory disguise)*; **Заговоры: (2-й):** *призрачный звук (ghost sound)*;

Скрипка (Fiddle): ➤ (слух, эмоция, очарование, ментальный, первобытное); Григ может тереть свои ноги друг о друга, чтобы создать запоминающуюся скрипичную мелодию, заставляющую других существ в пределах 30 футов танцевать, с различными эффектами в зависимости от спасброска Воли СЛ 18. Слушатель на 10 минут становится невосприимчив для этой способности при успехе, но в других случаях, если григ продолжает играть на Скрипке (Fiddle) каждый раунд, существо не получает дополнительных спасбросков.

Успех: Нет эффекта;

Провал: Застыгнут врасплох (flat-footed) и получает статусный штраф -10 к Скоростям.

Критический провал: Как при провале, а также замедлен (slowed) 1.



РАЗНООБРАЗНЫЕ СТРЕЛЫ ПИКСИ

Пикси могут зачаровывать свои стрелы самыми разнообразными эффектами, хотя почти все такие чары предназначены для того, чтобы очаровывать или сбивать с толку, а не калечить. Некоторые стрелы могут имитировать эффекты заклинаний, таких как *замешательство (confusion)*, *страх (fear)*, *безудержный смех (hideous laughter)* и даже *внушение (suggestion)*.

ПИКСИ PIXIE

Ненасытно любопытные, чрезмерно возбудимые и немного озорные пикси - это странники и хитрецы, использующие свою пыль для создания всевозможных причудливых ситуаций, а также для самозащиты. Другие существа часто испытывают трудности с пониманием быстрой, бессвязной речи пикси.

ПИКСИ PIXIE

СУЩЕСТВО 4

ХН **МАЛЕНЬКОЕ** **ФЕЯ** **СПРАЙТ**

Восприятие: +12; сумеречное зрение;

Языки: Общий, Сильван;

Навыки: Акробатика +13, Обман +11, Природа +10, Скрытность +11;

Сил: -1, **Лвк:** +5, **Вын:** +1, **Инт:** +3, **Мдр:** +2, **Хар:** +3;

Предметы: длинный лук (60 стрел), короткий меч.

КБ: 23; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +14, **Воля** +12; +1 статусный бонус ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 40; **Уязвимость:** холодное железо 5.

Скорость: 15 футов, Полёт 45 футов

Ближний бой: ➤ короткий меч +13 (проворное, фехтовальное, магическое, универсальное Р), **Урон:** 1d6+4 колющий;

Дальний бой: ➤ длинный лук +13 (смертоносное 1d10, магическое, шаг дистанции 100 футов, перезарядка 0, дальнбойное 20 футов), **Урон:** 1d8+4 колющий;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 21; 4-й: невидимость (*invisibility*) (произвольное; только на себя); 3-й: рассеять магию (*dispel magic*); 2-й: опутывание (*entangle*), сияние фей (*faerie fire*); 1-й: изменение облика (*illusory disguise*); Заговоры (2-й): пляшущие огоньки (*dancing lights*), обнаружение магии (*detect magic*), призрачный звук (*ghost sound*), щит (*shield*);

Пыль Пикси (*Sprinkle Pixie Dust*): ♦ (манипуляция); Пикси посыпает свою пылью на одну из своих стрел. Если пикси поражает существо этой стрелой, то до следующего хода пикси, стрела вызывает один из следующих специальных эффектов вместо нанесения урона. Каждый эффект зависит от успешности спасброска Воли СЛ 21. При критическом попадании цель рассматривает свой результат спасброска на одну степень хуже.

- Очарование (*Charm*): (эмоция, очарование, недееспособность, ментальный); На цель воздействует эффект заклинания очарование (*charm*), за исключением того, что она не получает бонус к своему спасброску, если единственным враждебным действием пикси была стрельба из лука, пикси может направить очарования на другое существо, но не на себя.

- Потеря Памяти (*Memory Loss*): (прорицание, ментальный); При неудачном спасброске Воли, цель теряет последние пять минут своей памяти.

- Сон (*Sleep*): (очарование, недееспособность, ментальный, сон); Цель получает эффект заклинания сон (*sleep*) 3-го круга.

- Усмирение (*Subdual*): (очарование, ментальный, несмертельное); Цель получает 4д6 ментального урона, в зависимости от его спасброска Воли.

ЗМЕЯ SNAKE

Змеи бывают самыми разнообразными повадками, от обитающих в джунглях и обвивающих жертву удавов, до ядовитых гадюк со смертельным укусом. Однако все змеи проглатывают свою добычу целиком, разжимая челюсти и с помощью мощных мышц проталкивают ее по горлу в желудок.

ГАДЮКА VIPER

У каждого представителя этого семейства ядовитых змей есть длинные, изогнутые клыки, впрыскивающие смертоносный яд в добычу. У разных видов гадюк есть разнообразные яды, которые могут вызывать паралич, сильную боль и отеки, свёртывание крови, или даже внезапную остановку сердца.

ГАДЮКА VIPER

СУЩЕСТВО -1

Н КРОШЕЧНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +5; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +1 (+4 при Лазании), Скрытность +5, Выживание +3;

Сил: -3, Лвк: +4, Вын: +0, Инт: -4, Мдр: +1, Хар: -2.

КБ: 15; Стойкость +2, Рефлексы +7, Воля +5;

ПЗ: 8;

Ускользнуть (*Slink*): ⤴ Триггер: Существо заканчивает свое движение рядом с гадюкой или в пространстве гадюки; Эффект: Гадюка Бежит (*Stride*), Лазает (*Climbs*) или Плышет (*Swim*) до 10 футов (или до соответствующей Скорости, если эта Скорость меньше 10 футов). Она должна закончить свое движение в области, удалённой не менее чем на 5 футов от противника. Это движение не вызывает реакций.

Скорость: 20 футов, Лазание 20 футов, Плавание 20 футов;

Ближний бой: ♦ клыки +8 (проворное, фехтовальное), Урон: 1д8-3 колющий плюс яд гадюки;

Яд Гадюки (*Viper Venom*): (яд); Спасбросок: Стойкость СЛ 16; Максимальная длительность: 4 раунда; Стадия 1: 1д8 урона от яда (1 раунд).

КОРОЛЕВСКИЙ ПИТОН BALL PYTHON

Эта неядовитая змея известна и под другим названием - «шаровидный питон», которое происходит от ее склонности сворачиваться в клубок, когда она напугана, хотя большинство людей знают ее охотничью тактику обвиваться вокруг жертвы и давить ее мощными мышцами. Тем не менее отважные герпетологи иногда держат королевских питонов в качестве домашних питомцев.

КОРОЛЕВСКИЙ ПИТОН BALL PYTHON

СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +6; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +6, Скрытность +6, Выживание +4;

Сил: +3, Лвк: +3, Вын: +3, Инт: -4, Мдр: +1, Хар: -2.

КБ: 16; Стойкость +8, Рефлексы +10, Воля +4;

ПЗ: 20;

Сжатие Кольцами (*Tighten Coils*): ⤴ Триггер: Схваченное (*grabbed*) или стесненное (*restrained*) королевским питоном существо пытается Вырваться (*Escape*); Эффект: СЛ проверки действия «Вырваться» (*Escape*) увеличивается на 2.

Скорость: 20 футов, Лазание 20 футов, Плавание 20 футов;

Ближний бой: ♦ челюсти +8, Урон: 1д8+3 колющий плюс Захват (*Grab*);



ЦЕННОСТЬ ЗМЕЙ

Отличительный рисунок змеиной кожи и широкий спектр ее применения делают ее востребованным ресурсом, а шкуры сверхбольших змей, таких как гигантские анаконды, на правильном рынке могут быть проданы за хорошую цену. Такие крупные змеиные шкуры можно использовать для изготовления одежды из змеиной кожи, в том числе сапоги и перчатки, а также других предметов, таких как ножны, рюкзаки и даже палатки или самодельные лодки.

Змеиная шкура может быть полностью удалена с помощью успешной проверки Ремесла или соответствующей проверки Знаний.



ЗМЕИ В МИФОЛОГИИ

Змеи часто встречаются и играют яркие роли в мифах и легендах многих культур региона Внутреннего моря. В древнем Осирионе змей почитали и ассоциировали как со злым змеиным богом Апеом, так и с доброй богиней Ваджет, Зеленой Императрицей. Возможно, самым известным примером змей в легендах Голариона являются змеелюды - змееподобные гуманоиды, которые правили обширными областями мира в доисторические времена и поклонялись отвратительному змеиному божеству по имени Идерсий.

Сжимание (Constrict): ➤ 1d8 дробящий, СЛ 17;

Обвить Кольцами (Wrap in Coils): ➤ **Условия:** Среднее существо или мельче схвачено (grabbed) или стеснено (restrained) пастью королевского питона; **Эффект:** Королевский питон обвивает существо кольцами своего тела, освобождая свои челюсти для атак, а затем использует Сжимание (Constrict) против существа. Кольца королевского питона вмещают одно существо.

ГИГАНТСКАЯ ГАДЮКА GIANT VIPER

Клыки гигантской гадюки с ядовитыми железами, длиной с добротный кинжал - пугающее зрелище. Огромное количество яда, вводимое гигантской гадюкой, может вызвать резкое свертывание крови и полностью лишить жертву жизненных сил.

ГИГАНТСКАЯ ГАДЮКА GIANT VIPER

СУЩЕСТВО 2

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +7; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +9, Атлетика +8, Скрытность +8, Выживание +6;

Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +3, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** -2.

КБ: 19; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +11, **Воля** +6;

ПЗ: 26;

Бросок по Возможности (Coiled Opportunity): ➤ Как Атака по Возможности (Attack of Opportunity), но змея может использовать эту реакцию, только если она Свернута в Кольцо (Coiled).

Скорость: 20 футов, Лазание 20 футов, Плавание 20 футов;

Ближний бой: ➤ клыки +11 (фехтовальное), **Урон:** 1d8+3 колющий плюс яд гадюки;

Кольцо (Coil): ➤ Гигантская гадюка использует действие, чтобы свернуться кольцом, увеличивая свою досягаемость атаки клыками за счет Броска с 5 до 10 футов. После того, как гигантская гадюка совершает Удар своими клыками, она больше не свернута в кольцо.

Яд Гигантской Гадюки: (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 17; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда плюс состояние «истощен» (drained) 1.

ГИГАНТСКАЯ АНАКОНДА GIANT ANACONDA

Чудовищная гигантская анаконда способна целиком заглатывать существ размером с лошадь, не говоря уже об их всадниках. Хотя сельские жители больше остерегаются змей, которые могут упасть на них с зеленого полого джунглей, гигантские анаконды чаще всего встречаются в прудах и реках, где они питаются такой добычей, как ламантины и капибары.

ГИГАНТСКАЯ АНАКОНДА GIANT ANACONDA

СУЩЕСТВО 8

Н ОГРОМНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +17; сумеречное зрение, нюх (неточное) 60 футов;

Навыки: Акробатика +15, Атлетика +21, Скрытность +15, Выживание +15;

Сил: +7, **Лвк:** +3, **Вын:** +6, **Инт:** -4, **Мдр:** +3, **Хар:** -2.

КБ: 25; **Стойкость** +20, **Рефлексы** +17, **Воля** +15;

ПЗ: 175;

Сжатие Кольцами (Tighten Coils): ➤ Как у королевского питона.

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов, Плавание 30 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +21 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+7 колющий плюс Захват (Grab);

Ближний бой: ➤ хвост +21 (проворное, досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+7 дробящий плюс Толчок (Push) 10 футов;

Превосходное Сжимание (Greater Constrict): ➤ 1d10+7 дробящий, СЛ 26;

Скользить (Slither): ➤ Гигантская анаконда Бежит (Stride), Лазает (Climbs) или Плывет (Swim) с половиной своей Скорости, таща за собой любых существ, которых она схватила;

Проглотить Целиком (Swallow Whole): ➤ (атака) Крупное, 1d10+7 дробящий, Разрыв (Rupture) 21;

Обвить Кольцами (Wrap in Coils): ➤ **Условия:** Крупное существо или мельче схвачено (grabbed) или стеснено (restrained) пастью гигантской анаконды;

Эффект: Гигантская анаконда обвивает существо кольцами своего тела, освобождая свои челюсти для атак, а затем использует Превосходное Сжимание (Greater Constrict) против существа. Кольца гигантской анаконды могут вместить столько существ, сколько помещается в ее пространстве.

ЗОМБИ ZOMBIE

Единственная цель зомби - пожирать живых. Бездумные и вечно волочащие ноги предвестники смерти - зомби не останавливаются, пока их не уничтожат.

СПОСОБНОСТИ ЗОМБИ

Вы можете модифицировать зомби, добавив им следующие способности. У большинства зомби есть одна из этих способностей. Если вы добавите одному зомби больше одной из таких способностей, вам вероятно стоит увеличить его уровень и скорректировать его параметры.

Отвратительные Наросты (Disgusting Pustules): (болезнь, некромантия); Зомби покрыты гнойниками, которые разрываются, если он получает какой-либо колющий урон или любому критическому попаданию. В любом случае, соседние существа поражаются мерзкой жидкостью, вызывая у них тошноту (sickened) 1, если они не преуспеют в спасброске Стойкости.

Пирушка (Feast):  (манипуляция); Если зомби находится рядом с беспомощным (helpless), потерявшим сознание (unconscious) или умершим в течении последнего часа существом, зомби может полакомиться его плотью, чтобы исцелить себя. Это восстанавливает зомби количество ПЗ, равное его уровню. Если существо всё ещё живо, зомби наносит урон своими челюстями, кулаком или когтями.

Чумный (Plague-Ridden): (болезнь, некромантия); Этот зомби является переносчиком чумы, способной создавать других зомби. Эта чума действует так же, как и гниение зомби (zombie rot) чумного зомби, но на 5 стадии жертва восстает как зомби того же вида, что и зомби с этой способностью.

Аура Гниения (Rotting Aura): (аура, болезнь, некромантия); Этот зомби испускает ауру разложения и болезни, заставляющую раны гноиться и заражаться. Любое живое существо, которое начинает свой ход в пределах 10 футов от зомби и не обладает полными ПЗ, получает 1d6 урона из-за того, что его раны гноятся. Этот урон увеличивается на 1d6 за каждые 6 уровней этого зомби. Существа, получившие критический удар от зомби, сразу же получают этот урон.

Неубиваемый (Unkillable): Этого зомби почти невозможно убить. Зомби теряет свою Уязвимость к режущему урону и получает Сопротивление ко всему урону, равное его уровню (минимум 3), и получает Уязвимость к критическим попаданиям, равное своему удвоенному уровню (минимум 6). Увеличьте уровень зомби на 1, если вы дали ему эту способность.



СОЗДАНИЕ ЗОМБИ

Чтобы создать существ-зомби, начните с параметров зомби соответствующего размера. Затем добавьте любые Удары, Скорости и другие способности, которые он может получить от своей формы. Чтобы создать Колоссального (Gargantuan) зомби, начните с параметров зомби-верзилы, примените усиливающие корректировки, измените его размер на Колоссальный и увеличьте его досягаемость на 5 футов.

ШАРКАЮЩИЙ ЗОМБИ ZOMBIE SHAMBLER

Шаркающий зомби - это медленно надвигающийся ужас, особо опасный при больших скоплениях.

ШАРКАЮЩИЙ ЗОМБИ ZOMBIE SHAMBLER

СУЩЕСТВО -1

НЗ **СРЕДНЕЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **НЕЖИТЬ** **ЗОМБИ**

Восприятие: +0; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +5;

Сил: +3, **Лвк:** -2, **Вын:** +2, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -2;

Медленный (Slow): Зомби всегда замедлен (slowed) 1 и не может использовать реакции.

КБ: 12; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +0, **Воля** +2;

ПЗ: 20, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания;

Сопротивление: позитивный 5, режущий 5.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой:  кулак +7, **Урон:** 1d6+3 дробящий плюс Захват (Grab);

Челюсти (jaws):  (атака); **Условия:** Зомби схватил (grabbed) или стеснил (restrained) существо; **Эффект:** Зомби совершает безоружный Удар ближнего боя челюстями против схваченного (grabbed) или стесненного (restrained) существа с модификатором атаки +7, который наносит 1d8+3 колющего урона.



ВОССТАВШИЕ ИЗ МОГИЛЫ

Зомби часто создают с помощью скверных некротических ритуалов. Среди живых мертвецов зомби чаще всего используются в качестве пушечного мяса, истощая оборону и ресурсы противника, прежде чем прибудет более мощная нежить, чтобы нанести смертельный удар. Зомби не могут говорить или даже думать самостоятельно, но ими могут командовать другая союзная нежить и могущественные некроманты.

ЧУМНОЙ ЗОМБИ PLAGUE ZOMBIE

Чумные зомби переносят опасные заразы.

ЧУМНОЙ ЗОМБИ PLAGUE ZOMBIE

СУЩЕСТВО 1

НЗ **СРЕДНЕЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **НЕЖИТЬ** **ЗОМБИ**

Восприятие: +3; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +7;

Сил: +4, **Лвк:** -2, **Вын:** +3, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -2.

Медленный (Slow): Как у шаркающего зомби.

КБ: 13; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +3, **Воля** +4;

ПЗ: 50, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания; **Сопротивление:** позитивный 10, режущий 10.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой:  кулак +9, **Урон:** 1d8+4 дробящий плюс Захват (Grab) и гниение зомби (zombie rot);

Челюсти (jaws):  (атака); Как у шаркающего зомби, но с бонусом атаки +9, наносит 1d12+4 колющего урона; Существо, получившее урон челюстями, подвергается гниению зомби (zombie rot);

Гниение Зомби (Zombie Rot): (болезнь, некромантия); Зараженное существо не может исцелить урон, который оно получило от гниения зомби, пока не вылечится от этой болезни. **Спасбросок:** Стойкость СЛ 18; **Стадия 1:** носитель без вредных эффектов (1 день); **Стадия 2:** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 3:** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 4:** 1d6 негативного урона (1 день); **Стадия 5:** Смерть, сразу же восстает как чумной зомби.

ЗОМБИ-ГРОМИЛА ZOMBIE BRUTE

С помощью некромантии этот зомби стал больше и сильнее.

ЗОМБИ-ГРОМИЛА ZOMBIE BRUTE

СУЩЕСТВО 2

НЗ **КРУПНОЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **НЕЖИТЬ** **ЗОМБИ**

Восприятие: +4; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +9;

Сил: +5, Лвк: -3, Вын: +4, Инт: -5, Мдр: +0, Хар: -2;

Медленный (Slow): Как у шаркающего зомби.

КБ: 15; Стойкость +10, Рефлексы +3, Воля +6;

ПЗ: 70, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания;

Сопротивление: позитивный 10, режущий 10.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➡ кулак +11 (досигаемость 10 футов), **Урон:** 1d12+5 дробящий плюс Улучшенный Толчок (Improved Push) 5 футов.

ЗОМБИ-ВЕРЗИЛА ZOMBIE HULK

Этих огромные ужасных тварей создают из трупов чудовищ.

ЗОМБИ-ВЕРЗИЛА ZOMBIE HULK

СУЩЕСТВО 6

НЗ **ОГРОМНОЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **НЕЖИТЬ** **ЗОМБИ**

Восприятие: +8; ночное зрение;

Навыки: Атлетика +18;

Сил: +7, Лвк: -1, Вын: +4, Инт: -5, Мдр: +0, Хар: -2;

Медленный (Slow): Как у шаркающего зомби.

КБ: 21; Стойкость +16, Рефлексы +9, Воля +12;

ПЗ: 160, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, ментальный урон, паралич, яд, потеря сознания;

Сопротивление: позитивный 10, режущий 10.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➡ кусок мяса +17 (досигаемость 15 футов), **Урон:** 2d10+9 дробящий;

Дальний бой: ➡ кусок мяса +9 метательное 10 футов), **Урон:** 2d10+9 дробящий;

Дальний бой: ➡ труп +17 (громящее, шаг дистанции 30 футов), **Урон:** 2d6+9 дробящий;

Метание трупов (Corpse Throwing): Зомби-верзила может бросать трупы во врагов. Така для этого подходит любое мертвое тело Среднего размера, они иногда бросают шаркающих зомби, которые получают от броска столько же урона, сколько и цель, в которую они попали. Брошенный шаркающий зомби приземляется распластанным (prone), но если его не уничтожить, он может подняться и использовать другие действия как обычно.

Широкий Размах (Wide Swing): ➡ Зомби-верзила совершает Удар (Strike) куском мяса и сравнивает результат броска атаки с КБ до двух врагов, каждый из которых должен быть в пределах досягаемости Удара (Strike). Эта атака считается двумя атаками для расчета штрафа за многократную атаку зомби-верзилы.

ДВЕРГАР DUERGAR

Глубоко под поверхностью, двергары упрямо удерживают подземные земли дварфов, отказываясь выходить на поверхность вслед за со своими современными родственниками дварфами. Изгнанный дварфийский бог по имени Дроскар предложил двергарам спасение от ужасов Темноземья, а взамен двергары бесконечно трудятся в его честь в своей подземной империи. Известные как работоторговцы, двергары регулярно совершают набеги на другие поселения Темноземья, а также на наземные поселения в постоянном поиске живых существ, чтобы принудить их к бесконечному рабскому труду в своих суровых и изнурительных поселениях.

Двергары - существа с серой кожей, часто называемые “пепельными” дварфами с поверхности. Эти подземные дварфы обладают сильной врожденной связью с пещерными существами, и караваны двергаров не редко запряжены отрядами огромных жуков. Большинство двергаров посвящают себя поклонению Дроскару, богу-надсмотрщику, который требует непосильного труда в дополнение к регулярным молитвам. Руководство двергаров часто состоит из могущественных служителей Дроскара, наряду с невероятно крепкими воинами, чья боевая доблесть гарантирует, что они могут преодолеть любую прямую угрозу их правлению. Почти каждый аспект общества двергаров контролируется строгой иерархией руководства, с надсмотрщиками, направляющими подчиненных во всех сферах жизни.



ОККУЛЬТНЫЕ ТРАДИЦИИ

В отличие от обычных дварфийских заклинателей, двергары преимущественно изучают оккультизм. У всех двергаров есть, по крайней мере, несколько врожденных оккультных заклинаний, главным из которых является способность магически увеличивать свой размер. Эта сила не только помогает им запугивать и заирать своих рабов, но и служит мощным средством борьбы с их многочисленными врагами.

ДВЕРГАР-СНАЙПЕР DUERGAR SHARPSHOOTER

Двергары-снайперы служат как стрелковой поддержкой отрядов работорговцев, так и снайперами, размещенными на башнях, возвышающихся над каменоломнями и другими местами труда порабощенных рабочих. Двергарские снайперы также специализируются на нелетальных методах дальнего боя. Этой тактикой они часто пользуются при подавлении восстаний или захвате беглых рабов.

ДВЕРГАР-СНАЙПЕР DUERGAR SHARPSHOOTER

СУЩЕСТВО 0

ПЗ СРЕДНЕЕ ДВЕРГАР ДВАРФ ГУМАНОИД

Восприятие: +4; ночное зрение;

Языки: Общий, Дварфийский, Подземный;

Навыки: Атлетика +3, Скрытность +5;

Сил: +1, Лвк: +3, Вын: +3, Инт: +0, Мдр: +2, Хар: -2;

Предметы: кольчужная рубаха, арбалет (3 бола-болта и 10 болтов), легкая булава.

КБ: 17; Стойкость +7, Рефлексы +7, Воля +4; статусный бонус + 2 к спасброскам против магии;

ПЗ: 16;

Ослепление Светом (Light Blindness).

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ➡ легкая булава +5 (проворное, фехтовальное, толкающее), Урон: 1d4+1 дробящий;

Дальний бой: ➡ арбалет +7 (шаг дистанции 120 футов, перезарядка 1), Урон: 1d8 колющий или бола-болт.

Окультиные врождённые заклинания: СЛ 12; 2-й: *увеличение* (enlarge) (только на себя), *невидимость* (invisibility) (только на себя);

Бола-болт: Этот выстрел не наносит никакого урона, но при попадании цель должна преуспеть в спасброске Рефлексов СЛ 16 или станет распластанной (prone) и обездвиженной (immobilized) до тех пор, пока она не будет освобождена с успешной проверкой действия Вырваться (Escape) СЛ 15. Эта проверка может быть предпринята либо целью, либо существом, находящимся рядом с целью.

ДВЕРГАР-БОМБАРДИР DUERGAR BOMBARDIER

Алхимия интригует многих двергаров, и их жестокие традиции часто побуждают их экспериментировать на рабах. Стремясь причинить боль и оправдать жестокое обращение ради науки, двергарские бомбардиры часто сопровождают отряды работорговцев, чтобы первыми выбрать своих следующих подопытных из захваченных жертв. Для двергарских бомбардиров каждая бомба представляет собой новую возможность наблюдать, как реагируют их цели и записывать результаты для улучшения будущих модификаций их алхимических смесей.

ДВЕРГАР-БОМБАРДИР DUERGAR BOMBARDIER

СУЩЕСТВО 1

ПЗ СРЕДНЕЕ ДВЕРГАР ДВАРФ ГУМАНОИД

Восприятие: +4; ночное зрение;

Языки: Общий, Дварфийский, Подземный;

Навыки: Акробатика +3, Ремесло +6, Окультизм +6, Скрытность +6, Выживание +4;

Сил: +1, Лвк: +3, Вын: +2, Инт: +3, Мдр: +1, Хар: -1;

Предметы: набор алхимика, инфузивная малая колба кислоты (2), инфузивный малый алхимический огонь (2), инфузивный реагент (2), клепаный кожаный доспех, боевой молот;

Инфузивные Составы: Инфузивные составы двергара-бомбардира, считаются инфузивными 24 часа или до своих следующих ежедневных приготовлений.



ОБЩЕСТВА ДВЕРГАРОВ

Общества двергаров находятся глубоко под землёй в руинах заброшенных дварфийских городов. На протяжении многих поколений двергарской оккупации, пепельные перерабатывали произведения традиционного дварфийского искусства в восхваляющие их изгнанного бога-надсмотрщика работы, в результате чего многая история дварфов была утрачена. Самих двергаров одновременно злит и стыдит то, что они, судя по всему, неспособны достичь тех же высот мастерства, что и их дварфийские предки, от чего они испытывают ещё большее презрение к тем, кто живёт на поверхности.

КБ: 18; Стойкость +7, Рефлексы +8, Воля +4; статусный бонус + 2 к спасброскам против магии;

ПЗ: 20;

Ослепление Светом (Light Blindness).

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ➡ боевой молот +4 (толкающее), Урон: 1d8+1 дробящий;

Дальний бой: ➡ бомба +8 (шаг дистанции 30 футов, брызги), Урон: зависит от бомбы;

Окультиные врождённые заклинания: СЛ 17; 2-й: *увеличение* (enlarge) (только на себя), *невидимость* (invisibility) (только на себя);

Алхимические Формулы (1-й): малая колба кислоты, малый алхимический огонь, малый мешочек липучки;

Дальний Бросок (Far Lobber): Двергар-бомбардир имеет шаг дистанции 30 футов при бросках бомб вместо 20 футов;

Быстрая Алхимия: ➡ Двергар-бомбардир создает один алхимический состав из книги формул (см. Алхимические Формулы). Этот состав обладает атрибутом "инфузивный", но он остается пригодным для использования только до начала следующего хода двергара-бомбардира.

Быстрый Бомбист (Quick Bomber): ➡ Двергар может использовать за одно действие Взаимодействие (Interact) достать бомбу и затем совершить ей Удар (Strike).

ДВЕРГАР-НАДСМОТРИК DUERGAR TASKMASTER

Двергарские жрецы бога-надсмотрщика Дроскара часто берут на себя роль руководителей в двергарских поселениях, продвигая цели своего божества посредством принуждения и демонстрации силы. Часто называемые двергарами-надсмотрщиками, эти лидеры почти одинаково обращаются как с двергарами-подчиненными, так и рабами. В результате двергаров-надсмотрщиков не любят, как рабы, так и рабовладельцы.

ПЗ **СРЕДНЕЕ** **ДВЕРГАР** **ДВАРФ** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +8; ночное зрение;

Языки: Общий, Дварфийский, Подземный;

Навыки: Атлетика +7, Обман +7, Запугивание +7, Окультизм +5, Религия +6, Выживание +6;

Сил: +2, **Лвк:** +0, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +3;

Предметы: кольчуга, кувалда, религиозный символ.

КБ: 18; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +4, **Воля** +8; статусный бонус + 2 к спасброскам против магии, железный разум (iron mind);

ПЗ: 30;

Железный Разум (Iron Mind): Двергар-надсмотрщик автоматически разоблачает все иллюзии 1-го круга и ниже;

Ослепление Светом (Light Blindness).

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ➡ кувалда +8 (толкающее), **Урон:** 1d12+2 дробящий;

Сакральные подготовленные заклинания: СЛ 18; **1-й:** *страх (fear)*, *вред (harm)*, *волшебное оружие (magic weapon)*; **Заговоры (1-й):** *обнаружение магии (detect magic)*, *щит (shield)*;

Окультирные врожденные заклинания: СЛ 18; **2-й:** *увеличение (enlarge)* (только на себя), *невидимость (invisibility)* (только на себя);

Уничтожить их! (Take Them Down!): ➡ Двергар-надсмотрщик бьет своей кувалдой о землю и вызывает к Дроскару, чтобы сплотить и призвать своих союзников к действию. Все союзные двергары равного или более низкого уровня, которые находятся в пределах 20 футов от двергара-надсмотрщика, получают статусный бонус +1 к проверкам атаки и урона до конца следующего хода двергара-надсмотрщика.



ОДУШЕВЛЁННЫЕ ГОМУНКУЛЫ SOULBOUND HOMUNCULI

Для большинства гомункулов используют дозу крови своего создателя в качестве искры жизни, но можно использовать технику, подобную той, которая используется при создании одушевленной куклы (стр. 306), чтобы придать гомункулу индивидуальность и некое подобие жизни.

Такие гомункулы обретают атрибут "одушевленный" (soulbound), могут говорить и не имеют особой связи с создателем, однако процесс часто деформирует используемую душу, так что чаще всего то, что возникает в новом теле гомункула, является пародией на его предыдущую жизнь. Поэтому одушевленные гомункулы обычно создаются жестокими заклинателями для унижения и мучения побежденных врагов.

ГОМУНКУЛ HOMUNCULUS

Гомункул - это крошечный слуга, созданный, чтобы служить шпионом, разведчиком, посыльным или помощником. Когда создатель впервые начинает изучать искусство создания конструкторов, он часто сначала создает гомункула, поскольку процесс его создания прост и недорог благодаря магической хитрости: использованию крови самого создателя. Это создает связь между гомункулом и его хозяином, в результате чего гомункул получает искру интеллекта создателя, а также те же моральные ценности и некоторые основные черты личности создателя. Гомункулы, предоставленные самим себе, никогда не отходят далеко от своих хозяев.

В большинстве случаев после смерти своего хозяина гомункул живёт недолго. Лишенный создателя, гомункул теряет цель и становится все более саморазрушительным, а некоторые даже избегают себя до разрушения. Изредка гомункул с убитым хозяином переживает травму с неповрежденным разумом, часто рассматривая себя ребенком или преемником своего умершего создателя и пытаясь по возможности продолжить его труд. В таких случаях и при условии, что гомункул находился рядом с хозяином в момент смерти, часть души хозяина "заражает" выжившего гомункула при переходе в загробную жизнь. Это не приводит к настоящему одушевленному гомункулу (см. боковую панель), так как остается только фрагмент души, но этого все еще достаточно, чтобы предоставить гомункулу более глубокую личность, свободу воли и, пожалуй, самое главное - способность говорить. Со временем некоторые из этих "пробужденных" гомункулов даже убеждают себя в том, что являются реинкарнацией своих прежних хозяев, хотя их личности никогда не достигают глубины и сложности полноценного живого существа. В лучшем случае они становятся карикатурами хозяина, а в худшем - ужасными, злыми пародиями самой жизни. Тем не менее, свободолюбивый гомункул может продолжить обучение в Класе своего создателя, став уникальным существом со способностями этого Класа, если время и удача будут на его стороне. Гомункулы создаются из смеси глины, пепла, корня мандрагоры, родниковой воды и пинты крови создателя. Предоставить кровь может и отдельный донор, но такой процесс более сложный.

ГОМУНКУЛ HOMUNCULUS

СУЩЕСТВО 0

Н **КРОШЕЧНОЕ** **КОНСТРУКТ**

Восприятие: +3; ночное зрение;

Языки: Общий (не могу говорить на каком-либо языке), Связь с Хозяином (Master Link);

Навыки: Акробатика +5, Скрытность +5;

Сил: -1, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** +0, **Мдр:** +1, **Хар:** -2;

Связь с Хозяином (Master Link): (мистическое, прорицание, ментальный): Гомункул не разговаривает, но имеет телепатическую связь с своим создателем. Они могут обмениваться информацией в обе стороны, включая знаниями своего хозяина и всем, что слышит гомункул. Дальность действия этой связи 1500 футов. Гомункул имеет то же мировоззрение, что и его хозяин и абсолютно верен ему. Если гомункул уничтожен, то хозяин получает 2d10 ментального урона. Если хозяин убит, гомункул теряет разум, объявляет свое нынешнее местоположение логовом и инстинктивно нападает на любого, кто к нему приблизится.

КБ: 17; **Стойкость** +2, **Рефлексы** +7, **Воля** +3;

ПЗ: 17; **Невосприимчивость:** кровотечение, смертельные эффекты, болезнь, обречен (doomed), истощен (drained), утомлен (fatigued), исцеление, некромантия, несмертельные (nonlethal) атаки, парализован (paralyzed), яд, тошнота (sickened), потеря сознания (unconscious).

Скорость: 15 футов, Полёт 40 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +7 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d4 колющий плюс яд гомункула (homunculus poison);

Яд Гомункула (Homunculus Poison): (яд); Гомункул хранит одну дозу яда в сосуде в своей голове. Он может пополнить этот яд из своих запасов действием Взаимодействие (Interact). **Спасбросок:** Стойкость СЛ 15; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд).

ЛОШАДЬ HORSE

Во многих обществах лошади служат верховыми и выючными животными. Они верные и, как правило, покладистые существа, и бесценны для тех, кто хочет путешествовать на большие расстояния. Более мелкие народы, такие как гномы и полураслики, часто используют пони вместо лошадей, в то время как лошади являются любимыми ездовыми животными людей и других гуманоидов Среднего размера. Большинство лошадей, с которыми сталкивается среднестатистический гуманоид, одомашнены, хотя в дикой природе можно встретить большие стада этих могучих животных.

ЕЗДОВОЙ ПОНИ RIDING PONY

СУЩЕСТВО 0

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +4; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +4, Атлетика +7;

Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 14; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +4, **Воля** +4;

ПЗ: 16;

Встать на Дыбы (Buck): ➤ СЛ 15.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: ➤ копыто +5, **Урон:** 1d4+3 дробящий;

Галоп (Gallop): ➤➤ Ездовой пони совершает действие Бег (Stride) дважды. Он получает ситуативный бонус +10 футов к своей Скорости во время этого Бега.

ЕЗДОВАЯ ЛОШАДЬ RIDING HORSE

СУЩЕСТВО 1

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +5; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +7;

Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -1.

КБ: 16; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +6, **Воля** +5;

ПЗ: 22;

Встать на Дыбы (Buck): ➤ СЛ 16.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой: ➤ копыто +7, **Урон:** 1d6+4 дробящий;

Галоп (Gallop): ➤➤ Как у ездового пони.

БОЕВОЙ ПОНИ WAR PONY

СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +5; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +7;

Сил: +4, **Лвк:** +4, **Вын:** +3, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 16; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +5;

ПЗ: 20;

Встать на Дыбы (Buck): ➤ СЛ 16.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: ➤ копыто +7, **Урон:** 1d4+4 дробящий;

Галоп (Gallop): ➤➤ Как у ездового пони.

БОЕВАЯ ЛОШАДЬ WAR HORSE

СУЩЕСТВО 2

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +6; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +11;

Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -2.

КБ: 17; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +6;

ПЗ: 36;

Встать на Дыбы (Buck): ➤ СЛ 17.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой: ➤ копыто +9, **Урон:** 1d6+5 дробящий;

Галоп (Gallop): ➤➤ Как у ездового пони.



ГОБЛИНЫ И ЛОШАДИ

У гоблинов есть множество суеверий и причуд, но мало какое из них сильнее их страха и ненависти к лошадям. Это чувство взаимно. Лошади точно так же боятся и ненавидят гоблинов, и некоторые из них намеренно стараются вредить им. Гоблин, пытающийся сесть на лошадь, почти всегда подвергается яростному сопротивлению, так как лошадь делает все, что в ее силах, чтобы сбросить гоблина на землю и растоптать своими копытами.

ЛЕШИЙ LESHY

Лешие - это разумные растительные существа, охраняющие места нетронутой дикой природы или силы земли. Первоначально созданные могущественными феями, они предстают, когда опытные первобытные заклинатели, как правило друидами, сочетают в себе дух природы с телом, тщательно выращенным из местной растительности. Обряды и материалы, необходимые для создания лешего, варьируются в зависимости от его разновидности. Как правило, они живут в местах, большого природного значения, таких как лесная роща, круг друидов, кольцо фей или великое чудо природы.



ОБЪЕДИНЕНИЕ МОНСТРОВ

Из-за своей относительной слабости листовенные лешие часто выступают в роли связующих звеньев и призывают более могущественных лесных стражей, когда их владениям угрожает опасность. Нимфы, спрайты и другие добрые феи могут откликнуться на зов листового лешего, как это делают древесники и другие растительные существа.

ЛИСТВЕННЫЙ ЛЕШИЙ LEAF LESHY

Лиственные лешие - низкорослые защитники лесов, покрытые броней из сосновых шишек и носящие шапки из фруктов, цветов или листьев. Они любят постановочные битвы, но в настоящих действуют с осторожностью.

ЛИСТВЕННЫЙ ЛЕШИЙ LEAF LESHY

СУЩЕСТВО 0

Н **МАЛЕНЬКОЕ** **ЛЕШИЙ** **РАСТЕНИЕ**

Восприятие: +4; сумеречное зрение;

Языки: Общий, Друидический, Сильван, *разговор с растениями* (только деревья);

Навыки: Акробатика +4, Природа +4, Скрытность +4;

Сил: -1, **Лвк:** +2, **Вын:** +2, **Инт:** -2, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;

Предметы: длинное копье.

КБ: 18; **Стойкость** +6, **Рефлекс** +6, **Воля** +4;

ПЗ: 15; **Уязвимость:** огонь 2;

Зеленый Взрыв (Verdant Burst): (исцеление); Когда листовенный леший умирает, взрыв первобытной энергии вырывается из его тела, восстанавливая 1d4 Пунктов Здоровья каждому существу-растению в 30-футовой эманации. Этот участок заполняется саженцами деревьев, становясь пересеченной местностью. Если местность не является жизнеспособной средой для этих деревьев, они засыхают через 24 часа.

Скорость: 25 футов; скольжение (glide);

Ближний бой: ➤ длинное копье +3 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d8-1 колющий;

Дальний бой: ➤ боб +6 (шаг дистанции 30 футов), **Урон:** 1d6 дробящий плюс оглушительный удар (deafening blow);

Первобытные врожденные заклинания: СЛ 14; 4-й: *разговор с растениями* (speak with plants);

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация, превращение, первобытное, трансмутация); Лиственный леший может принять облик Маленького дерева. В противном случае эта способность использует эффекты заклинания *облик дерева* (tree shape);

Оглушительный Удар (Deafening Blow): Когда листовенный леший совершает Удар (Strike) бобом, цель должна пройти спасбросок Стойкости СЛ 16.

Критический успех: Цель остается незатронутой и получает временную Невосприимчивость на 24 часа;

Успех: Существо не затронуто;

Провал: Цель оглушена (deafened) на 1 раунд;

Критический провал: Цель оглушена (deafened) на 1 минуту.

Скольжение (Glide) ➤ (движение): Леший мягко скользит по воздуху, двигаясь в 5 футах от поверхности и до 25 футов вперед. Пока леший совершает хотя бы 1 действие скольжения, каждый раунд, он остается в воздухе в конце каждого хода. При определении урона от падения листовенный леший всегда берет в расчет высоту падения на 20 футов меньше.

ТЫКВЕННЫЙ ЛЕШИЙ GOURD LESHY

Тыквенные лешие - это стражи полей, садов и ферм. Многие деревни извлекают выгоду из защиты, предоставляемой тыквенными лешими, даже если не знают об этом.

ТЫКВЕННЫЙ ЛЕШИЙ GOURD LESHY

СУЩЕСТВО 1

Н **МАЛЕНЬКОЕ** **ЛЕШИЙ** **РАСТЕНИЕ**

Восприятие: +5; сумеречное зрение;

Языки: Общий, Друидический, Сильван, *разговор с растениями* (только тыквы);

Навыки: Природа +5, Скрытность +7;

Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +0;

Сувенир (Keepsake): (ограждение, первобытное): Леший может хранить в своей голове предмет легкой Нагрузки или меньше, скрывая его под действием заклинания *необнаружимость* (nondetection). При хранении в течение 24 часов предмет получает эффекты заклинания *починка* (mending).

КБ: 17; **Стойкость** +5, **Рефлекс** +9, **Воля** +7;

ПЗ: 20;

Зеленый Взрыв (Verdant Burst): (исцеление); Как листовенный леший, кроме того, что растения восстанавливают 1d8 Пунктов Здоровья и область прорастает тыквами вместо саженцев деревьев.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ кулак +7 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4 дробящий плюс поймать в силки (ensnare);

Дальний бой: ➤ семя +7 (шаг дистанции 30 футов), **Урон:** 1d6+2 дробящий плюс поймать в силки (ensnare);

Первобытные врожденные заклинания: СЛ 15; 4-й: *разговор с растениями* (speak with plants);

Смена Облика (Change Shape):  (концентрация, превращение, первобытное, трансмутация); Как лиственный леший, кроме того, что тыквенный леший превращается в растение семейства тыквенных.

Поймать в Силки (Ensnare): Когда тыквенный леший наносит Удар (Strike) кулаком или семенами по существу, лозы вытягиваются из лешего (или из семян) и обвиваются вокруг конечностей цели. Цель должна выполнить спасбросок Рефлексов со СЛ 17. При провале цель получает статусный штраф -10 футов к своей Скорости на 1 раунд; при критическом провале цель обездвижена (immobilized) на 1 раунд, а штраф к Скорости длится 1 минуту.

ГРИБНОЙ ЛЕШИЙ FUNGUS LESHY

Грибные лешие охраняют пещеры, болота и сырые, тёмные места. Их грибные сады многим кажутся причудливыми, но грибные лешие чрезвычайно ими гордятся.

ГРИБНОЙ ЛЕШИЙ FUNGUS LESHY СУЩЕСТВО 2

 **МАЛЕНЬКОЕ** **ГРИБ** **ЛЕШИЙ**

Восприятие: +6; ночное зрение;

Языки: Общий, Друидический, Сильван, разговор с растениями (только грибы);

Навыки: Атлетика +6, Природа +6, Скрытность +8;

Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 19; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +10, **Воля** +6;

ПЗ: 30;

Зеленый Взрыв (Verdant Burst): (исцеление); Как лиственный леший, кроме того, что исцеляются только грибы, они восстанавливают 2d8 Пунктов Здоровья и область прорастает грибами.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой:  кулак +10 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d6+2 дробящий;

Дальний бой:  споровый стручок +10 (шаг дистанции 30 футов), **Урон:** 1d6+2 дробящий плюс споры (spores);

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 16; **4-й:** разговор с растениями (speak with plants);

Смена Облика (Change Shape):  (концентрация, превращение, первобытное, трансмутация); Как лиственный леший, кроме того, что грибной леший превращается в гигантский гриб или грибную поляну.

Споровое Облако (Spore Cloud):  (яд); Грибной леший может выпустить облако спор, которое раздражает глаза и горло существ не-грибов в области 15-футовой эманации. Каждое существо должно преуспеть в спасброске Воли СЛ 16 или получить 1 продолжительного урона от яда. Зрение существ ухудшается, пока действует продолжительный урон, и они могут видеть только на 20 футов (или 10 футов, при критическом провале).

Споры (Spores): Существо, получающее урон от спорового стручка грибного лешего, и должно совершить спасбросок с той же СЛ и эффектом, что и от его способности Спорное Облако (Spore Cloud).

ДЬЯВОЛ DEVIL

Владыки разврата и вдохновители завоеваний, дьяволы стремятся как искушать смертных, подстегивая их к погоне за всем мирским, и распространяя тиранию во всех мирах. Искушения, которые они предлагают смертным, варьируются от могущества, дарованного подписанием infernalного контракта, до извращенной любви после обещания, произнесенного шепотом дьявольскому покровителю, или любого количества еще более вкрадчивых бесед. Те, кто поддается этим искушениям, оказываются обреченными на загробную жизнь бесконечных мучений в ямах Преисподней, где единственная надежда на спасение заключается в шансе стать дьяволом в infernalных

рядах. Каждый дьявол играет определенную роль в поддержании безжалостной бюрократической машины, которой является Ад, от солдат и ученых до инквизиторов, адвокатов, судей и палачей. Низшие лемуры и бесы выполняют подчиненную работу для более могущественных и узконаправленных дьяволов, таких как контрактные дьяволы и эринии, в то время как величайшие исчадия ада командуют целыми infernalными армиями.



ДЬЯВОЛЬСКАЯ ИЕРАРХИЯ

Многие уникальные и могущественные дьяволы занимают властные позиции в Преисподней. Самыми многочисленными из них являются герцоги Преисподней, многие из которых были выдвинуты на эту должность из уже внушительных фигур таких как исчадия ада. Верховный правитель самой Преисподней - Асмодей, Князь Тьмы. Между этими двумя уровнями власти находятся восемь архидьяволов (см. боковую панель).

ЛЕМУР LEMURE

Эти бесформенные массы дрожащей плоти - низшие из дьявольских существ. Лемуры - жалкие создания из первого круга Преисподней, которые бродят рядом с проклятыми и страдающими душами. Исчадия ада способны объединять сущности толпы лемуров, чтобы сконцентрировать их коллективную злобу в одной форме, наделяя ее infernalным самосознанием и превращая в более могущественного дьявола - исчадие ада (pit fiend) (см. способность Дьявольское Переформирование (Devil Shaping)).

ЛЕМУР LEMURE

 **СРЕДНЕЕ** **ДЬЯВОЛ** **ИСКАДИЕ** **НЕРАЗУМНОЕ**

Восприятие: +0; превосходное ночное зрение;

Навыки: Атлетика +5;

Сил: +2, **Лвк:** +0, **Вын:** +3, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -3.

КБ: 13; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +5, **Воля** +3;

СУЩЕСТВО 0



МЁРТВЫЕ ЛЕШИЕ

Когда леший умирает, его тело взрывается волной растительности, а его душа возвращается в мир природы. Хотя души леших, принявшие новые тела после смерти, обычно лишь смутно помнят своё прошлое, они сохраняют многие ценности и привычки своей прежней жизни.

ПЗ: 20; **Невосприимчивость:** огонь, ментальный урон; **Уязвимость:** добро 3; **Сопротивление:** физический урон 3 (кроме серебра), яд 5.

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ➤ когти +7 (зло, магическое), **Урон:** 1d4+2 режущий плюс 1 злой;

Подчинение (Subservience): У лемуров мало собственных стремлений, но другие дьяволы могут ими управлять. Дьявол не-лемур может отдать команду всем лемурам в пределах 60 футов от него одним действием, которое имеет атрибуты "слух" и "концентрация". Дьявол назначает одну из следующих задач, которые могут понять лемуры, и лемуры следуют этой задаче. Команда и ее последствия заканчиваются, как только командир оказывается вне поля зрения лемура, поступает новая команда от того же или другого дьявола, или лемур умирает.

• **Убить (Kill):** Лемур атакует одну цель, которую выделяет командующий, и получает ситуативный бонус +1 к броскам атаки по цели;

• **Защищать (Defend):** Лемур кружит вокруг командующего и атакует любое существо, которое приблизится. Он получает ситуативный бонус +1 к КБ и спасброскам;

• **Принести (Fetch):** Лемур получает ситуативный бонус +10 футов к своей Скорости и пытается достать объект или персону, на которых указал командующий. Он нападает на всех, кто встает на его пути;

• **Работать (Work):** Лемур выполняет тяжелую работу, продиктованную командиром.

БЕС IMP

Бесы - это лазутчики и коррупционеры, которые, несмотря на свой миниатюрный рост, более чем способны тонко влиять на слабовольного индивидуума, заставляя его совершать все более злые поступки с течением времени. Бес часто соглашается служить смертному и действовать послушно и лояльно на долгосрочной основе, чтобы в конечном итоге проклясть душу своего хозяина и низвергнуть ее в Преисподнюю. Бесы рождаются непосредственно из самой Преисподней, а не из смертных душ, и, таким образом, они служат вне обычной дьявольской иерархии, предоставляя им свободу в выборе своих специальностей. Несмотря на то, что они стоят всего 2 фута в высоту, бесы могут быть жестокими бойцами, летающими вне досягаемости и становящимися невидимыми, чтобы убеждать, если шансов на победу не остаётся.

БЕС IMP

СУЩЕСТВО 1

ПЗ КРОШЕЧНОЕ ДЬЯВОЛ ИСЧАДИЕ

Восприятие: +7; превосходное ночное зрение;

Языки: Общий, Инфернальный; телепатия (касание);

Навыки: Акробатика +7, Мистика +6, Обман +7, Религия +3;

Сил: -1, **Лвк:** +4, **Вын:** +0, **Инт:** +1, **Мдр:** +2, **Хар:** +2.

КБ: 17; **Стойкость** +5, **Рефлекс** +9, **Воля** +7;

ПЗ: 15; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** добро 3; **Сопротивление:** физический урон 3 (кроме серебра), яд 5.

Скорость: 20 футов, Полёт 30 футов;

Ближний бой: ➤ жало +9 (provoking, зло, feinting, magical), **Урон:** 1d4-1 колющий плюс 1d4 злой и яд беса (imp venom);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 17; **4-й:** чтение знамений (*read omens*); **2-й:** невидимость (*invisibility*) (произвольное, только на себя); **1-й:** очарование (*charm*), обнаружение мировоззрения (*detect alignment*) (произвольное, только добро); **Заговоры (1-й):** обнаружение магии (*detect magic*);

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация);

• **Кабан (Boar):** Размер: Средний; Нюх (неточное) 30 футов; **Скорость:** 40 футов; **Ближний бой:** бивни +9 (feinting), **Урон:** 1d10-1 колющий;

• **Гигантский паук (Giant Spider):** Размер: Средний; **Скорость:** 25 футов, Лазание 25 футов; **Ближний бой:** клыки +9 (feinting, яд), **Урон:** 1d6-1 колющий плюс 1d4 урона от яда;

• **Крыса (Rat):** Нюх; **Скорость:** 20 футов; **Ближний бой:** челюсти +9 (provoking, feinting), **Урон:** 1 колющий;

• **Ворон (Raven):** Нюх; **Скорость:** 10 футов, Полёт 40 футов; **Ближний бой:** клюв +9 (feinting), **Урон:** 1 колющий;

Дьявольское Исцеление (Diabolic Healing): ➤ (концентрация, сакральное, исцеление, некромантия); **Частота:** Один раз в раунд. **Эффект:** Бес восстанавливает 1d6 ПЗ;

Яд Беса (Imp Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 16; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда и неуклюжий (clumsy) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда, неуклюжий (clumsy) 1 и замедлен (slowed) 1 (1 раунд).

Адское Искушение (Infernal Temptation): ➤ (сакральное, концентрация, очарование, зло, удача);

Частота: Один раз в день. **Эффект:** Бес предлагает -не-исчадию в пределах 15 футов сделку, дарующую везение, если существо соглашается. Действие везения длится в течение 1 часа после сделки. Если существо умирает под действием везения, его душа отправляется в Преисподнюю, где она навечно связывается и не может быть возвращена или воскрешена иначе, как заклинанием *wish* или подобной могущественной магией. Один раз в течение часа существо может сделать проверку атаки или спасброска дважды и использовать более высокий результат.



АРХИДЬЯВОЛЫ ARCHDEVILS

В любой момент времени восемь архидьяволов управляют восемью верхними кругами

Преисподней, в то время как самый глубокий круг управляется Асмодеем. Каждый архидьявол - это уникальный полубог, которому отведена особая роль в руководстве адской машиной. Барбатос - привратник самого верхнего круга Преисподней, а Диспатер правит самым большим городом Ада. Маммон охраняет сокровищницы Преисподней, а Велиал разрабатывает новое оружие для её легионов. Герион - старейший архидьявол и хранитель многих тайн, в то время как Молох возглавляет армии Преисподней. Вельзевул - задумчивый архидьявол, впавший в немилости у Асмоеда, в то время как могущественный Мефистофель был создан из самого плана Преисподней.



ОТНОШЕНИЯ ИСЧАДИЙ

Дьяволы рассматривают постоянную охоту даймонов за душами как неадекватную трату потенциала, а хаотичное разрушение демонами общества и материи как нецивилизованное и отвратительное, но они не ненавидят своих исчадий-собратьев. Действительно, большинство дьяволов более чем охотно используют даймонов и демонов в своих собственных кознях.

БАРБАЗУ (БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ) BARBAZU (BEARDED DEVIL)

Барбазу, известные также как бородастые дьяволы или пехотные дьяволы, являются кровожадными исчадиями, которые удовлетворяют свою жажду уничтожения, служа пешими солдатами адских армий, часто ведя в бой орды низко ранговых дьяволов, таких как бесы и лемуры. Бородастые дьяволы орудуют зазубренными глефами, чтобы наносить рваные раны, плохо поддающиеся исцеляющей магии, что приводит к огромной потере крови. Когда враги подходят слишком близко, бородастые дьяволы наносят удары шипами своих извивающихся бород, поражая отвратительной заразой, называемой дьявольским жаром, и наслаждаясь силой зрелища как она медленно пожирает свою жертву изнутри.

Барбазу можно встретить усердно служащими злым адским владыкам из всех кругов Ада, радующихся, сеемым ими убийствам, страданиям и разорением, считая это своим долгом.

БОРОДАТЫЙ ДЬЯВОЛ BARBAZU

СУЩЕСТВО 5

ПЗ **СРЕДНЕЕ** **ДЬЯВОЛ** **ИСКАДИЕ**

Восприятие: +13; превосходное ночное зрение;

Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный; телепатия (telepathy) 100 футов;

Навыки: Акробатика +11, Атлетика +13, Запугивание +10, Религия +11, Скрытность +11;

Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** -2, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;

Предметы: глефа.

КБ: 22; **Стойкость** +15, **Рефлексy** +11, **Воля** +11;

статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 60; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** добро 5; **Сопротивление:** физический урон 5 (кроме серебра), яд 10;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) .

Скорость: 35 футов;

Ближний бой:  глефа +15 (смертоносное 1d8, зло, напор, магическое, досягаемость 10 футов),

Урон: 1d8+7 режущий плюс 2d6 злой и жуткая рана (infernal wound);

Ближний бой:  когти +15 (проворное, зло, магическое), **Урон:** 2d6+7 режущий плюс 1d6 урона от зла;

Ближний бой:  борода +15 (магическое), **Урон:** 1d6+7 колющий плюс 2d6 урона от зла и дьявольский жар (Avernal fever);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 19; 5-й: *пространственная дверь (dimension door)*;

4-й: *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное);

Ритуалы: СЛ 19; *инфернальный договор (infernal pact)*;

Дьявольский Жар (Avernal Fever): (болезнь); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 23; **Стадия 1:** носитель без вредных эффектов (1 день); **Стадия 2:** ослаблен (enfeebled) 1 (1 день); **Стадия 3:** ослаблен (enfeebled) 2 (1 день);

Жуткая Рана (Infernal Wound): (сакральное, некромантия); Удар (Strike) глефы бородастого дьявола также наносит 1d6 продолжительного урона от кровотечения, который сопротивляется попыткам его исцелить. Фиксированная проверка остановки кровотечения начинается с СЛ 20. СЛ уменьшается до 15 только в том случае, если кровоточащее существо или союзник успешно помогают с восстановлением.

СЛ для оказания Первой Помощи (First Aid) существу с жуткой раной увеличивается на 5. Заклинатель или предмет, пытающийся использовать исцеляющую магию на существе, страдающем от жуткой раны, должен преуспеть в проверке противодействия (counteract) СЛ 21, иначе магия не сможет исцелить существо.

Перестановка (Reposition):  **Триггер:** Дьявол поражает существо Ударом (Strike) глефы. **Эффект:** Дьявол перемещает существо на 5 футов в любом направлении. Выбранная область должна быть в пределах досягаемости глефы дьявола. Это передвижение не вызывает реакций.

Извивающаяся Борода (Wriggling Beard):  **Частота:** один раз за раунд. **Эффект:** Барбазу совершает Удар (Strike) бородой. Этот Удар (Strike) игнорирует штраф за многократную атаку и не учитывается при его расчете для других атак.



МЕСТА ОБИТАНИЯ ДЬЯВОЛОВ

Девять кругов Ада - это планарный дом всех дьяволов, и они предпочитают его тиранически упорядоченные окрестности любому другому месту в мультивселенной. И все же дьяволов можно встретить везде, где смертные могут соблазниться инфернальными сделками или обратиться за дьявольской помощью. На Голарионе народ Челиакса особенно тесно связан с Преисподней. Его правительство организовано по образцу Преисподней, а государственная церковь - это церковь Асмодея.

ЭРИНИЯ (ДЬЯВОЛ-ФУРИЯ) ERINYS (FURY DEVIL)

Эринии жаждут мести и кровавого правосудия за преступления существ, мучая и наказывая своих жертв в иронической манере, прежде чем позволить им убежать в объятия смерти. В то время как эриния появляется как падший ангел, и первые эринии разделяли это происхождение, эринии теперь происходят мириадами способов, некоторые из которых произошли от меньших дьяволов, а другие сформированы из самих лемуров, выкованных из душ мучителей и преследователей. Происхождение эриний связано с Эйсет, которая сама является падшим ангелом и одним из самых могущественных полубогов Преисподней. Все первые эринии считались метафорическими дочерьми Эйсет, но эринии, сформировавшиеся с тех пор, больше не ограничиваются одним полом.

ЭРИНИЯ ERINYS

СУЩЕСТВО 8

ПЗ **СРЕДНЕЕ** **ДЬЯВОЛ** **ИСКАДИЕ**

Восприятие: +18; превосходное ночное зрение; *истинное зрение (true seeing)*;

Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный; телепатия (telepathy) 100 футов;

Навыки: Акробатика +17, Ремесло +14, Обман +19, Дипломатия +15, Запугивание +19, Религия +16, Скрытность +17;

Сил: +5, **Лвк:** +5, **Вын:** +5, **Инт:** +2, **Мдр:** +4, **Хар:** +5;

Предметы: нагрудник, *композитный длинный лук мощи +1 (+1 striking composite longbow)* (60 стрел), длинный меч, 100 футовая веревка из волос эринии (100 feet of erinys-hair rope).

КБ: 27; **Стойкость** +17, **Рефлексy** +19, **Воля** +16; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 120; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** добро 5; **Сопротивление:** физический урон 5 (кроме серебра), яд 10.

Скорость: 25 футов, Полёт 40 футов;

Ближний бой: ➤ *пылающий длинный меч* +19 (зло, огонь, магическое, универсальное К), **Урон:** 1d8+8 режущий плюс 1d6 злой и 1d6 огонь;

Дальний бой: ➤ *пылающий композитный длинный лук* +20 (смертоносное 1d10, зло, огонь, магическое, шаг дистанции 100 футов, перезарядка 0, дальностью 30 футов), **Урон:** 2d8+4 колющий плюс 1d6 зло и 1d6 огонь;

Дальний бой: ➤ веревка +19 (магическое, шаг дистанции 30 футов), **Эффект:** силки (rope snare);

Сакральные врожденные заклинания: СЛ 26; **5-й:** *пространственная дверь (dimension door)*; **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное), *божественный гнев (divine wrath)*, *карающая боль (retributive pain)* (ОКП стр. 447); **3-й:** *страх (fear)* (произвольное); **2-й:** *иллюзорный объект (illusory object)*, *изменение облика (illusory disguise)* (произвольное); **Постоянное (6-й):** *истинное зрение (true seeing)*;

Ритуалы: СЛ 26; *инфернальный договор (infernal pact)*;

Пламя Ярости (Flames of Fury): Любое оружие, которое держит эриния, получает эффект *пылающей* руны, пока она держит его.

Неистовая стрельба (Furious Fusillade): ➤➤➤ Эриния парит на месте, когда находится в воздухе, и выпускает по одной стреле в любое количество существ в области 30-футового- конуса. Проверка каждой атаки совершается отдельно. Это считается одной атакой при расчете штраф за многократную атаку эринии.

Силки (Rope Snare): Эриния держит моток веревки, сплетенной из собственных волос (используйте параметры веревки), которая оживает в их руках. Когда эриния поражает существо веревкой, часть веревки отрывается и оборачивается вокруг существа, накладывая 10 футовый ситуативный штраф к Скорости цели. Часть, которая отрывается, имеет длину 10 футов для Среднего или меньшего существа и ее длина увеличивается вдвое для каждого размера крупнее Среднего. Когда существо Вырывается (Escape) (СЛ 26), отсоединенная часть веревки засыхает, превращаясь в бесполезную черную грязь.



ИНФЕРНАЛЬНЫЕ ДОГОВОРЫ

Инфернальные договоры, созданные контрактными дьяволами, - не единственные способы, которыми дьявол может вовлечь смертного в обязательное соглашение, но они наиболее удобны. Другие дьяволы должны выполнять сложные ритуалы или прыгать через бюрократические обручи, чтобы организовать договор со смертным, и в большинстве случаев самое простое решение для дьяволов в этой ситуации - просто заручиться помощью контрактного дьявола.

ФИСТОФИЛУС (КОНТРАКТНЫЙ ДЬЯВОЛ) PHISTOPHILUS (CONTRACT DEVIL)

Контрактные дьяволы - это клерки, писцы и бюрократы Преисподней, редко встречающиеся за пределами адских дворов, и почти всегда преследующие своей целью заключение потенциальных договоров, соблазняя смертных продать свои души в обмен на достижение их мирских желаний. Если цель достаточно желанна, то фистофилус может предложить договоры на условиях отличных от получения души, хотя в этом случае дьявол тщательно манипулирует условиями договора, чтобы подтолкнуть подписавшего силой закона ко злу, и, следовательно, в конечном итоге в любом случае в ад. Контрактные дьяволы - это высокие существа с оттенками кожи от бронзового до малинового и большими изогнутыми рогами, простирающимися от их тел, которые они часто драпируют привилегированными или важными контрактами.

ФИСТОФИЛУС PHISTOPHILUS

СУЩЕСТВО 10

ПЗ **СРЕДНЕЕ** **ДЬЯВОЛ** **ИСЧАДИЕ**

Восприятие: +21; превосходное ночное зрение;

Языки: Бездны, Акло, Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный, Подземный; телепатия (telepathy) 100 футов, *языки (tongues)*;

Навыки: Мистика +19, Обман +23, Дипломатия +21, Запугивание +21, Знание Права +25, Религия +19, Общество +19, Скрытность +18;

Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +4, **Инт:** +7, **Мдр:** +5, **Хар:** +5.

КБ: 30; **Стойкость** +18, **Рефлекс** +18, **Воля** +23; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 150; **Невосприимчивость:** огонь, заключение договора (ward contract); **Уязвимость:** добро 10; **Сопротивление:** физический урон 10 (кроме серебра), яд 10;

Заключение Договора (Ward Contract): Подписанный договор, который хранит живой фистофилус (в том числе накинутый на рога), невосприимчив к урону от любых существ, кроме этого фистофилуса. Сам фистофилус невосприимчив к ментальным воздействиям, которые могут заставить его уничтожить, аннулировать или изменить договор.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ обязательный контракт +23 (проворное, обезоруживающее, зло, магическое, досягаемость 10 футов, сбивающее), **Урон:** 3d6+11 режущий плюс 1d6 злой, *Захват (Grab)* и *жуткая рана (infernal wound)*;

Ближний бой: ➤ рога +21 (магическое), **Урон:** 3d10+11 колющий плюс *жуткая рана (infernal wound)*;

Сакральные врожденные заклинания: СЛ 31; **10-й:** *тайновидение (scrying)* (произвольное, см. адская настройка (Infernal Investment)); **7-й:** *планарный переход (plane shift)*; **5-й:** *пространственная дверь (dimension door)*, *огненный шар (fireball)*, *иллюзорная сцена (illusory scene)*, *удар молнии (lightning bolt)*, *местонахождение (locate)* (произвольное), *исследование разума (mind probe)*, *послание (sending)* (произвольное); **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное), *уединенное убежище (private sanctum)*, *тишина (silence)*; **3-й:** *исследование разума (mind probe)* (произвольное); **Заговоры (7-й):** *обнаружение магии (detect magic)*; **Постоянное (5-й):** *языки (tongues)*;

Ритуалы: СЛ 31; *инфернальный договор (infernal pact)*;

Проект Договора (Draft Contract): ➤➤➤ (воплощение, сакральное, манипуляция): Контрактный дьявол создает инфернальный договор для одного живого смертного. Этот договор может предоставить широкий спектр способностей и эффектов, сродни силе заклинания *желание (wish)*, но выполняемых контрактным дьяволом в буквальном смысле. Чтобы получить любое из этих преимуществ, смертный должен добровольно вписать свое настоящее имя в бланк договора. В этот момент душа смертного связывается контрактным дьяволом с Преисподней.

Пока договор действует, жертва не может быть возвращена к жизни иначе, как с помощью заклинания *желание (wish)* или подобной могущественной магии. Если смертный возвращается к жизни этими средствами, контрактный дьявол знает, какой смертный ожил, и может найти существо или существ, которые вернули смертного к жизни в течение 1 года, получая при этом эффекты заклинания *местонахождение (locate)* с неограниченной дальностью. Уклоняться от условий инфернального договора трудно и часто опасно.

Адская Настройка (Infernal Investment): контрактный дьявол может творить врожденное заклинание *тайновидение (scrying)* 10-го круга (произвольное), но только по отношению к существу, с которым у него заключен договор. Цель автоматически критически проваливает свой спасбросок.

Жуткая Рана (Infernal Wound): (сакральное, некромантия): Как у барбазу, но наносится 3d6 продолжительного урона от кровотечения, а противодействие (counteract) использования целительной магии - СЛ 29.

ГЕЛУГОН (ЛЕДЯНОЙ ДЬЯВОЛ) GELUGON (ICE DEVIL)

Насекомообразные ледяные дьяволы - стратеги и руководители в армиях Преисподней, использующие свой превосходный интеллект, для нанесения удара по своим врагам и распространения влияния Ада по всем Планах. Ледяной дьявол редко отвлекаются от разработки своих стратегий, кроме как для их реализации. В противном случае их можно соблазнить только обменом услугами, к которым они смогут обратиться позже, добавив их возможности к фигурам, которые они передвигают на доске своих планов. Иногда выдающийся смертный стратег может развлечь ледяного дьявола настолько, чтобы гелугон согласился на состязание в стратегии, обычно в стратегическую настольную игру, такую как шахматы, чтобы решить спор. В маловероятном случае, если дьявол проиграет такое состязание, он неизбежно пойдёт на многое, чтобы впоследствии получить услуги этого смертного для своих собственных адских целей.

ГЕЛУГОН GELUGON

СУЩЕСТВО 13

ПЗ **КРУПНОЕ** **ДЬЯВОЛ** **ИСЧАДИЕ**

Восприятие: +26; превосходное ночное зрение;

Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный; телепатия (telepathy) 100 футов;

Навыки: Акробатика +22, Атлетика +23, Обман +25, Дипломатия +25, Запугивание +23, Религия +26, Общество +25, Скрытность +22, Знание Ведения Войны +30;

Сил: +6, **Лвк:** +5, **Вын:** +5, **Инт:** +8, **Мдр:** +5, **Хар:** +4;

Предметы: длинное копье мощи +1 (+1 striking longspear).

КБ: 34; **Стойкость** +24, **Рефлексы** +24, **Воля** +26; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 215;

Невосприимчивость: холод, огонь; **Уязвимость:** добро 10; **Сопротивление:** физический урон 10 (кроме серебра), яд 10;

Ужасающее Присутствие (Frightful Presence): (аура, сакральное, эмоция, очарование, страх, ментальный) 10 футов, СЛ 31;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) 2.



ОГОНЬ И ЛЕД

Классическое изображение Преисподней - это пылающая пустошь магмы и вулканов, обжигающий пейзаж, изобилующий вопящими душами проклятых. Но те, кто побывал в аду, знают ужасную истину - ибо его муки не ограничиваются вечным горением. Некоторые области ада - это вечно морозные просторы острого как бритва льда и пронизывающего плоть ветра, другие - зловонные болота, наполненные ядом и болезнями. Ад не ограничивает свой инструментарий пыток только огнём, которым он так хорошо известен!



ДЬЯВОЛЬСКОЕ ПЕРЕФОРМИРОВАНИЕ (DEVIL SHAPING)

Исчадию ада нужно минимальное количество лемунов, чтобы превратить бурлящую массу в дьявола определенного уровня, как описано ниже.

Уровень Дьявола	Количество лемунов
4 или ниже	4
5-6	8
7-8	16
9-10	32
11-12	64
13-14	128
15-16	256
17-18	512
19-20	1,024

Скорость: 35 футов, Полёт 35 футов (для заклинания *полёт (fly)*);

Ближний бой: ➡ *морозное длинное копье* +28 (холод, зло, магическое, досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+12 колющий плюс 1d6 холод, 1d6 злой и замедляющий мороз (slowing frost);

Ближний бой: ➡ *хвост* +25 (проворное, холод, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+12 дробящий плюс 2d6 холод, 1d6 злой и замедляющий мороз (slowing frost);

Дальний бой: ➡ *морозное длинное копье* +27 (холод, магическое, метательное 20 футов), **Урон:** 2d8+12 колющий плюс 1d6 холод;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 33; **7-й:** *конус холода (cone of cold)* (x2); **6-й:** *иллюзорная сцена (illusory scene)*; **5-й:** *пространственная дверь (dimension door)*, *стена льда (wall of ice)* (x3); **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное); **Заговоры (7-й):** *луч холода (ray of frost)*;

Постоянное (4-й): *полёт (fly)*;

Ритуалы: СЛ 33; *инфернальный договор (infernal pact)*;

Замедляющий Мороз (Slowing Frost): (холод, сакральное, эвокация); Ледяной дьявол направляет экстремальный (extreme) холод своего тела через свои конечности и оружие. Существо, пораженное оружием ледяного дьявола или безоружной атакой в ближнем бою, должно пройти спасбросок Стойкости СЛ 32 или станет замедленным (slowed) 1 на 1d4 раундов. Оружие, используемое ледяным дьяволом, получает эффекты *морозной руны*, пока гелугон держит его. Ледяной дьявол может бросить любое такое оружие с шагом дистанции 20 футов, оставляя за собой шлейф инея.

Тактик Коцита (Tactician of Cocytus): ➡ (концентрация); Хитрый ум ледяного дьявола разработал гениальную тактику на основе своей совершенной памяти. Он может телепатически послать тактическое изменение своего положения своим союзникам, позволяя всем управляемым или союзным злым существам на дистанции его телепатии немедленно Бежать (Stride) (или Рыть (Burrow), Лазать (Climb), Летать (Fly) или Плыть (Swim), если существо имеет соответствующую Скорость).

ИСЧАДИЕ АДА (ДЬЯВОЛ-ТИРАН) PIT FIEND (TYRANT DEVIL)

Когда армия дьяволов вторгается, чтобы омыть регион кровопролитием и адским пламенем, вполне вероятно, что один из самых могущественных и дьявольских генералов Преисподней, исчадие ада, организовал вторжение. Хитрые, могущественные и безжалостные исчадия ада часто служат непосредственно архидьяволам. Они правят адскими герцогствами, покоряют миры смертных и узурпируют адских соперников, используя несравненный деспотизм и расчетливую жестокость. Для реализации своих тираннических козней, исчадиям ада требуются души смертных, извращая которые они создают слуг лемунов, чтобы затем

сформировать и преобразовать посредством адских манипуляций в ужасающих дьяволов, образующих грозные легионы Преисподней. Они часто выбирают самых яростных и злобных лемунов для своих армий, используя развращенность этих меньших дьяволов во время мощных магических церемоний, чтобы создавать отвратительных и ужасающих выродков, способных запугать и разграбить врагов исчадий ада.

Сами исчадия ада созданы глубоко в кошмарных недрах Нессуса, девятого круга ада, чтобы служить прихотям архидьяволов и адских герцогов. Те исчадия ада, которые не покидают Нессуса для командования адскими легионами в верхних кругах Ада, часто образуют суды адской элиты, собирая кабалы и секты, формируя политический климат Преисподней с помощью уловок и манипуляций. Но многие исчадия ада видят себя живыми воплощениями адского пламени, всеохватывающего гнева Преисподней, и поэтому предпочитают жить в царствах, поглощенных огнем. В Авернусе, Дисе, Малебольге, Нессусе и Флегетоне исчадия ада строят огромные цитадели из серы, окутанные пламенем, чтобы владычествовать над ними.

Исчадия ада возвышаются над другими дьяволами, достигая по крайней мере 16 футов в высоту, веся более 1000 фунтов и размаха крыльев более 20 футов.

ГЕРЦОГИ ПРЕИСПОДНЕЙ INFERNAL DUKES

Элита политической инфраструктуры и иерархии руководства Ада, герцоги Преисподней выбираются из числа самых властных, деспотичных и коварных дьяволов. Хотя не все герцоги Преисподней являются исчадиями ада, природная склонность исчадий ада к завоеваниям и угнетению часто делает их идеальными кандидатами на эту должность. Чтобы создать герцога Преисподней, отрегулируйте параметры исчадия ада так, чтобы он находился между 21-м и 25-м уровнем. Из-за своей физической доблести, манипулятивной натуры и мощных магических способностей герцоги Преисподней становятся превосходными злодеями для длительных кампаний.

ИСЧАДИЕ АДА PIT FIEND

СУЩЕСТВО 20

ПЗ **КРУПНОЕ** **ДЬЯВОЛ** **ИСЧАДИЕ**

Восприятие: +37; превосходное ночное зрение; *истинное зрение (true seeing)*;

Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный; телепатия (telepathy) 100 футов;

Навыки: Акробатика +34, Мистика +32, Атлетика +33, Обман +39, Дипломатия +34, Запугивание +39, Религия +37, Общество +36, Скрытность +34;

Сил: +9, **Лвк:** +8, **Вын:** +9, **Инт:** +8, **Мдр:** +9, **Хар:** +8.

КБ: 46; **Стойкость** +37, **Рефлексы** +32, **Воля** +35; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 335, регенерация 30 (прекращение - добрый урон);

Невосприимчивость: огонь; **Уязвимость:** добро 15; **Сопротивление:** физический урон 15 (кроме серебра), яд 15;

Аура Командира (Commander's Aura): (аура, сакральное, очарование) 100 футов; Управляемые или союзные злые существа более низкого уровня, чем исчадие ада, находящиеся в ауре, получают ситуативный бонус +1 к броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам Навыков и КБ.

Ужасающее Присутствие (Frightful Presence): (аура, сакральное, эмоция, очарование, страх, ментальный) 20 футов, СЛ 42;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ➤ Исчадие ада может совершить Атаку по Возможности (Attack of Opportunity), когда существо в пределах досягаемости использует действие концентрации, в дополнение к обычному триггеру. Дьявол может прервать действие с атрибутом «концентрация», и он прерывает действие при любой успешной атаке, а не только при критической.

Скорость: 35 футов, Полёт 50 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +40 (зло, магическое, яд, досягаемость 10 футов), **Урон:** 4d10+17 колющий плюс 2d6 злой и яд исчадия ада (pit fiend venom);

Ближний бой: ➤ когти +38 (проворное, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 4d6+17 режущий плюс 2d6 урона злой;

Ближний бой: ➤ хвост +36 (зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 4d10+17 дробящий плюс 2d6 злой и Улучшенный Захват (Improved Grab);

Ближний бой: ➤ крылья +36 (зло, магическое, досягаемость 15 футов), **Урон:** 4d6+17 режущий плюс 2d6 злой;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 42; **10-й:** метеорный удар (meteor swarm), чудо (miracle) (раз в год), слово силы: шок (power word stun);

9-й: вместилище души (bind soul) (произвольное); **8-й:** рассеять магию (dispel magic) (произвольное), божественный приговор (divine decree) (произвольное),

огненный шар (fireball) (произвольное), тайновидение (scrying), стена огня (wall of fire) (произвольное); **5-й:** пространственная дверь (dimension door);

4-й: пространственная дверь (dimension door) (произвольное); **Постоянное (8-й):** истинное зрение (true seeing);

Ритуалы: СЛ 42; инфернальный договор (infernal pact);

Сжигание (Constrict): ➤ 2d10+17 дробящий, плюс 2d6 злой, СЛ 43;

Дьявольское Переформирование (Devil Shaping): (сакральное, свободное время, трансмутация): Исчадие ада превращает большое количество лемунов в радиусе 600 футов в более мощных дьяволов, чтобы усилить легионы Преисподней. Исчадие ада должно иметь в наличии количество лемунов, перечисленное в таблице на боковой панели. Исчадие ада может переформировать 100 лемунов в день, максимум 1100 лемунов за 11 дней. Дьяволы, созданные таким образом, находятся в рабстве у исчадия ада и следуют его приказам, за исключением созданных исчадий ада или других дьяволов подобной силы, которые всегда независимы. В результате лишь немногие исчадия ада решают создать себе равных. В конце активности Дьявольское Переформирование (Devil Shaping) исчадие ада пытается совершить невероятно трудную проверку Религии желаемого уровня дьявола, со следующими результатами:

Критический успех: Исчадие ада формирует двух дьяволов из массы лемунов вместо одного;

Успех: Исчадие ада формирует дьявола желаемого типа и уровня;

Провал: Дьявол, созданный из лемунов, на 2 уровня ниже, создаваемого дьявола;

Критический провал: Исчадие ада не может сформировать никаких дьяволов и навлекает гнев архидьявола за свою пустую трату ресурсов.

Быстрый наскок (Fast Swoop): ➤ Исчадие ада Летит (Flies) и наносит Удар (Strike) крылом в любой момент своего передвижения.

Мастерское Ускоренное Сотворение (Masterful Quickened Casting): ⬢ (концентрация); **Частота:** один раз в раунд; **Эффект:** Если следующее действие исчадия ада - сотворение врожденного заклинания 8-го круга или ниже, уменьшите количество действий, чтобы сотворить его на 1 (минимум 1 действие).



ПРОЧИЕ ДЬЯВОЛЫ

Дьяволы, представленные на этих страницах, представляют собой небольшую выборку мучений, которые может предложить Ад. Другие дьяволы, такие как костяные дьяволы, ориентированные на инквизицию, дьяволы-обвинители с лицом херувима и телом мухи и водный дьявол-утопленник - вот несколько примеров этих широко распространенных бессмертных существ.

Яд Исчадия Ада (Pit Fiend Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 43; **Максимальная длительность:** 10 раундов; **Стадия 1:** 6d6 урона от яда и истощен (drained) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 7d6 урона от яда и истощен (drained) 2 (1 раунд); **Стадия 3:** 8d6 урона от яда и истощен (drained) 3 (1 раунд).



ФАУНА ЕЗДОВЫХ ГИГАНТОВ Орки

известны тем, что ездят верхом на странных и страшных зверях, особенно на гигантских, таких как свирепые волки (стр. 334) и смилодоны (стр. 53). По возможности орки также пользуются дрейками, мантикорами и какими-либо другими достаточно крупными и пугающими животными.

ОРК ORC

Орки - вспыльчивые, жестокие гуманоиды, живущие согласно принципу «побеждает сильнейший». Они собираются в безжалостные боевые отряды, большие и малые, уничтожая и грабя тех, кому не посчастливится оказаться на их пути. Бесчисленные небольшие поселения, аванпосты и форты пали под натиском орков-налетчиков, чья плодовитость и абсолютная разрушительность оставляют неизгладимый след на завоеванных ими землях. Выживших после нашествия орков часто скармливают боевым зверям орков или берут в рабство. Любого чужака, привезённого в лагерь орков, ждут неописуемые зверства, и захваченные предпочитают смерть пленению орками.

Физически орки выше большинства гуманоидов и выглядят практически созданными для насилия с их буйной натурой, крепкими костями и железными мышцами. Однако, несмотря на всю свою суровую внешность, орки далеко не непобедимы. Им не хватает дисциплины для проведения крупномасштабных кампаний, и они обычно теряют голову в пылу битвы. Даже их кожа с лёгкостью пробивается, о чем свидетельствуют шрамы - хотя среди орков это

считается источником гордости, так как шрамы означают силу и боевой опыт. Для орков перекрестие ран - это такой же знак почёта и чести, как и любой обезглавленный враг или завоёванный трофей.

Орки страстны во всем, что они делают, а не только в войне. Орки ценят кровные узы и считают особо важными отношения к определенному роду. Самые сильные отряды орков, как правило, состоят из братьев и сестер не только по оружию. Орки сражаются сильнее, когда защищают своих сородичей, и воины орков будут сражаться без устали, чтобы отомстить за погибших членов семьи. Однако этот акцент на кровных узах является не бескостным, а скорее обоюдоострым мечом. Орки, чьи семьи были убиты, оказываются у подножия тотемного столба клана и даже знаменитый вождь может стать бессильным в одночасье, если его братья не поддержат родственника.

Хаотичный и непокорный характер культуры орков приводит к большому разнообразию верований, суеверий и мифов среди различных кланов. Это культурное расхождение приводит к значительным междоусобицам между орочьими бандами, часто предотвращая рост в более крупные единые орочьи нации. Это также может помешать многим попыткам дипломатии, поскольку то, что у одной группы считается табу, может быть обычной и полностью принятой практикой среди других. Для тех, кто имеет дело с орками вне поля боя, знание культуры конкретной группы часто может означать разницу между жизнью и смертью. Хотя орки, как правило, редко имеют дело с чужаками, они признают преимущества торговли и охотно обмениваются ресурсами с другими жестокими народами, такими как хобгоблины, дроу и многие люди.



БОГИ ВОЙНЫ

Орки поклоняются жестоким божествам, которые одобряют их кровожадные инстинкты, главным образом Ровагугу, но также Ламашту и Горуму, а иногда и повелителям демонов, таким как Нургал и Шакс.

ОРК-ГРОМИЛА ORC BRUTE

То, что армии орков редко когда хорошо организованы, можно объяснить наличием яростных и недисциплинированных рядовых громил, составляющих основную часть орочьих банд.

ОРК-ГРОМИЛА ORC BRUTE

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **ГУМАНОИД** **ОРК**

Восприятие: +5; ночное зрение;

Языки: Орочий;

Навыки: Атлетика +5, Запугивание +2;

Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;

Предметы: некачественный нагрудник, метательное копьё (3), орочий кинжал-кастет (2).

КБ: 15; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +4, **Воля** +2;

ПЗ: 15;

Свирепость (Ferocity) 2

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ орочий кинжал-кастет +7 (проворное, обезоруживающее), **Урон:** 1d6+3 колющий;

Ближний бой: ➤ кулак +7 (проворное, несмертельное), **Урон:** 1d4+3 дробящий;

Дальний бой: ➤ метательное копьё +4 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+3 колющий.

ОРК-БОЕЦ ORC WARRIOR

Типичный орк-боец - жестокий воитель, знакомый многим искателям приключений. Орки-бойцы сражаются за свой клан, за богатство и, возможно, больше всего за личную славу.

ОРК-БОЕЦ ORC WARRIOR

СУЩЕСТВО 1

ХЗ СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ОРК

Восприятие: +6; ночное зрение;

Языки: Орочий;

Навыки: Атлетика +7, Запугивание +4, Выживание +4;

Сил: +4, Лвк: +2, Вын: +3, Инт: -1, Мдр: +1, Хар: +0;

Предметы: нагрудник, метательное копьё (4), орочий головоруб, короткий меч (2).

КБ: 18; Стойкость +8, Рефлексы +7, Воля +4;

ПЗ: 23;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ➤;

Свирепость (Ferocity) ➤.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ орочий головоруб +7 (напор, сметающее), Урон: 1d8+4 режущий;

Ближний бой: ➤ короткий меч +7 (проворное, универсальное К), Урон: 1d6+4 режущий;

Ближний бой: ➤ кулак +7 (проворное, несмертельное), Урон: 1d4+4 дробящий;

Дальний бой: ➤ метательное копьё +5 (метательное 30 футов), Урон: 1d6+4 колющий.

ОРК-ВОЖДЬ ORC WARCHIEF

Когда орки совершают набег, самый сильный выбирается в качестве лидера, поддерживаемого братьями, сестрами и другими ближайшими родственниками.

ОРК-ВОЖДЬ ORC WARCHIEF

СУЩЕСТВО 2

ХЗ СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ОРК

Восприятие +11; ночное зрение;

Языки: Общий, Орочий;

Навыки: Атлетика +8, Запугивание +6, Выживание +5;

Сил: +4, Лвк: +2, Вын: +1, Инт: -1, Мдр: +1, Хар: +2;

Предметы: двуручная дубина, сыромятный доспех, метательное копьё (6).

КБ: 19; Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +7;

ПЗ: 32;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ➤;

Свирепость (Ferocity) ➤.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ двуручная дубина +10 (обратный мах, толкающее), Урон: 1d10+4 дробящий;

Ближний бой: ➤ кулак +10 (проворное, несмертельное), Урон: 1d4+4 дробящий;

Дальний бой: ➤ метательное копьё +8 (метательное 30 футов), Урон: 1d6+4 колющий;

Боевой Крик (Battle Cry): ➤ (слух, концентрация, эмоция, ментальный); Мощным ревом, вождь укрепляет своих союзников, давая себе и всем союзникам оркам в пределах 60 футов статусный бонус +1 к броскам атаки и урона до начала следующего хода орка-вождя.



ОБЪЕДИНЕНИЕ МОНСТРОВ

Хотя пауки - обычные вредители, неспособные образовывать настоящие союзы, они часто встречаются в месте с другими существами, такими как паутинные скрытни (стр. 325).

Заклинатели иногда призывают пауков с помощью призыва животного (summon animal), а рои пауков имеют свойство встречаться почти везде и в самые неподходящие моменты.

ПАУК SPIDER

Мало кто из обычных паразитов внушает такой же ужас, как паук.

РОЙ ПАУКОВ SPIDER SWARM

Обилие пищи, внезапное вылупление кладки яиц или влияние магии могут заставить мелких пауков собираться в ужасающие, смертоносные массы.

РОЙ ПАУКОВ SPIDER SWARM

СУЩЕСТВО 0

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ РОЙ

Восприятие: +4; ночное зрение, чутьё паутины (web sense);

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +2, Скрытность +5;

Сил: -2, Лвк: +3, Вын: +0, Инт: -5, Мдр: +0, Хар: -4;

Чутьё Паутины (Web Sense): Рой пауков обладает неточным чувством - вибродчувствительность существ, прикасающихся к их паутине.

КБ: 15; Стойкость +4, Рефлексы +7, Воля +2;

ПЗ: 12; Невосприимчивость: точный урон, коллективный разум; Уязвимость: урон по области 5, урон брызгами 5; Сопротивление: дробящий 2, колющий 5, режущий 5.

Скорость: 20 футов, Лазание 20 футов;

Укус Роя (Swarming Bites): ➤ Каждый враг в пространстве роя получает 1d4 колющего урона и должен выполнить базовый спасбросок Рефлексов СЛ 14. Существо, провалившее спасбросок, получает отравление ядом роя пауков (spider swarm venom).

Яд Роя Пауков (Spider Swarm Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 14; **Максимальная длительность:** 4 раунда; **Стадия 1:** 1 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 1d4 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд).

ПАУК-ЛОВЧИЙ HUNTING SPIDER

Пауки-ловчие - самые распространённые из гигантских пауков, но не самые крупные.

ПАУК-ЛОВЧИЙ HUNTING SPIDER

СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +7; ночное зрение, чутьё паутины (web sense);

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +5, Скрытность +7;

Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** -5, **Мдр:** +2, **Хар:** -4;

Чутьё Паутины (Web Sense): Как у роя пауков.

КБ: 17; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +9, **Воля** +5;

ПЗ: 16;

Бросок на Добычу (Spring Upon Prey): ⤴ (атака); **Условия:** Еще не совершен бросок Инициативы; **Триггер:** Существо касается паутины паука-ловчего, пока паук находится на ней; **Эффект:** Паук-ловчий автоматически замечает существо и Бежит (Stride), Карабкается (Climbs) или Спускается по Паутине (Descend on a Web), прежде чем совершится бросок Инициативы.

Скорость: 25 футов, Лазание 25 футов;

Ближний бой: ⤴ клыки +9 (фехтовальное), **Урон:** 1d6+2 колющий плюс яд паука-ловчего (hunting spider venom);

Дальний бой: ⤴ паутина +7 (шаг дистанции 30 футов), **Эффект:** ловушка из паутины (web trap);

Спуск по Паутине (Descend on a Web): ⤴ (движение); Паук-ловчий движется прямо вниз до 40 футов, по подвешенной паутиной нити. Он может висеть на паутине или отцепиться. Расстояние, на которое он Спускается по Паутине, не считается уроном от падения. Существо, которое совершает успешный Удар (Strike) по паутине (КБ 20, Твёрдость 3, 5 ПЗ), разрывает ее, заставляя паука упасть.

Яд Паука-Ловчего (Hunting Spider Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 16; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d10 урона от яда и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд); **Стадия 2:** 1d12 урона от яда, неуклюжий (clumsy) 1 и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд); **Стадия 3:** 2d6 урона от яда, неуклюжий (clumsy) 2 и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд).

Ловушка из Паутины (Web Trap): Существо, пораженное атакой паутиной паука-ловчего, обездвижено (immobilized) и прилипает к ближайшей поверхности до тех пор, пока не сможет Вырваться (Escape) (СЛ 17).

ГИГАНТСКИЙ ТАРАНТУЛ GIANT TARANTULA

Тарантулы - атакующие из засады хищники, но могут нападать на жертву и на открытой местности.

ГИГАНТСКИЙ ТАРАНТУЛ GIANT TARANTULA

СУЩЕСТВО 6

Н КРУПНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие +14; ночное зрение;

Навыки: Акробатика +9, Атлетика +16, Скрытность +11;

Сил: +6, **Лвк:** +1, **Вын:** +5, **Инт:** -5, **Мдр:** +2, **Хар:** -4.

КБ: 21; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +13, **Воля** +10;

ПЗ: 135.

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов;

Ближний бой: ⤴ клыки +17, **Урон:** 2d8+8 колющий плюс яд гигантского тарантула (giant tarantula venom);

Ближний бой: ⤴ лапа +17 (досыгаемость 10 футов), **Урон:** 1d12+8 дробящий плюс Нокдаун (Knockdown);

Волосяной Шквал (Hair Barrage): ⤴⤴ Тарантул щелкает лапами, выбрасывая колючие волоски в области 15-футового конуса. Это наносит 4d6 колющего урона с базовым спасброском Рефлексов СЛ 25.

Яд Гигантского Тарантула (Giant Tarantula Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 23; **Максимальная длительность:** 8 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда, застигнут врасплох (flat-footed) и неуклюжий (clumsy) 1 (1 раунд); **Стадия 3:** 1d6 урона от яда, застигнут врасплох (flat-footed) и неуклюжий (clumsy) 2 (1 раунд); **Стадия 4:** 1d6 урона от яда и парализован (paralyzed) (1 раунд).



ДРУГИЕ ГИГАНТСКИЕ ПАУКИ

В мире существует огромное количество видов гигантских пауков. Некоторые, как, например, сонный паук, чей яд вызывает странные галлюцинации, относительно невелики. Другие, такие как неповоротливый паук-огр, крупнее лошади.

ПАУК-ГОЛИАФ GOLIATH SPIDER

Пауки-голиафы обитают в глубинах джунглей, где они ткут паутины размером с храмы и лакомятся добычей размером с гиппопотамов.

ПАУК-ГОЛИАФ GOLIATH SPIDER

СУЩЕСТВО 11

Н КОЛОССАЛЬНОЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +22; ночное зрение, чутьё паутины (web sense);

Навыки: Акробатика +18, Атлетика +23, Скрытность +22;

Сил: +8, **Лвк:** +5, **Вын:** +7, **Инт:** -5, **Мдр:** +3, **Хар:** -4;

Чутьё Паутины (Web Sense): Как у роя пауков.

КБ: 30; **Стойкость** +25, **Рефлексы** +21, **Воля** +17;

ПЗ: 220;

Бросок на Добычу (Spring Upon Prey): ⤴ (атака); Как у паука-ловчего.

Скорость: 45 футов, Лазание 30 футов;

Ближний бой: ➤ клыки +24 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d12+12 колющий плюс яд паука-голиафа (goliath spider venom);

Дальний бой: ➤ паутина +22 (шаг дистанции 60 футов), **Эффект:** паучьи путы (web tether);

Спуск по Паутине (Descend on a Web): ➤ (движение); Как у паука-ловчего кроме того, что паук-голиаф может спускаться на 120 футов, а паутина имеет КБ 20, Твёрдость 5 и 20 ПЗ;

Яд Паука-Голиафа (Goliath Spider Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 30; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 2d6 урона от яда и замедлен (slowed) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 2d6 урона от яда и замедлен (slowed) 2 (1 раунд); **Стадия 3:** парализован (paralyzed) на 2d4 часов;

Паучьи Путы (Web Tether): Существо, пораженное Ударом (Strike) паутины, стеснено (restrained) и привязано к пауку, что не позволяет существу уйти далеко от паука. К пауку может быть привязано только одно существо одновременно. Чтобы освободиться от паутины, необходимо пройти проверку действий «Вырваться» (Escape) или «Открыть Силой» (Force Open) со СЛ 30. Привязь может быть разорвана Ударом (Strike) (КБ 20, Твёрдость 5, ПЗ 20), но это не освобождает существо от состояния «стеснен» (restrained).



БОЖЕСТВА ВЕЧНЫХ

Служат ли вечные конкретному божеству, философской концепции или просто «высшему благу» - это тема, горячо обсуждаема планарными учеными. Сами вечные молчат, называя это существо или понятие Монадой, «причиной всего». Независимо от того, чем на самом деле является Монада, несомненно, существует еще одна категория могущественных вечных — первозданные неотвратимые, каждый из которых является уникальным полубогом со своими собственными силами и целями. Относительно мало первозданных неотвратимых осталось на данный момент, ибо почти три четверти этих уникальных существ пали в бесконечной битве с неумолимыми силами энтропии.

ВЕЧНЫЙ АЕОН

Вечные всегда были хранителями реальности и защитниками естественного равновесия. Каждый тип вечных принимает ту или иную форму двойственности в своем проявлении и работает либо для того, чтобы каким-то образом сформировать мультивселенную в аспектах этой двойственности, либо для исправления дисбалансов в совершенном порядке существования. Вечные могут принести богатство или горе, когда они появляются в регионе, и их махинации могут возвысить нацию, стереть ее с лица земли или восстановить из руин. У них есть свои собственные причины, и они редко делятся своими мотивами с другими — они просто создают результаты, на которых настаивают посредством своего странного проецируемого общения, необходимого для поддержания баланса мультивселенной.

В результате недавних изменений в реальности вечные начали вновь заявлять о своем присутствии в совершенном планарном городе Аксис. Для вечных это всего лишь очередной из повторяющихся циклов, хотя смертным недоступно наблюдение этих циклов. Когда—то рассматриваемые как независимая фракция, живые машины, известные как неотвратимые, теперь проявляют себя как агенты вечных в настоящее время, и хотя неотвратимые имеют свои собственные цели и особенности, они в значительной степени являются живыми, но сконструированными проявлениями войны вечных против дисбаланса - особенно для войны против сил хаоса.

У вечных есть название для этого циклического возвращения, в котором они принимают трудолюбивых аксиомитов обратно в свое лоно и снова берут неотвратимых под свой контроль: «Схождение». В начале Схождения совет плеромы вечных появился в Вечном граде Аксис, где они провозгласили, что аксиомиты были своенравными вечными, отколовшимися давным-давно для продолжения акта творения. С последним циклом изменений пришло время аксиомитам и их творениям, неотвратимым, присоединиться к призыванию вечных. В то время как большинство аксиомитов и неотвратимых подчинялись,

понимая, что на фундаментальном уровне реальности, то о чём говорили вечные, возможно было правдой, некоторые отказывались прислушиваться к призыву и ждали гнева вечных — но этот гнев ещё не проявил себя. Вечные, обладающие двойственной природой, не оставляют без внимания отвергнувших их призыв. С некоторыми они обращаются и даже торгуются, в то время как горстку других они уничтожили, а некоторые были уничтожены аксиомитами и союзными неотвратимыми. Но большинство этих тихих мятежников они оставляют в покое,

позволяя этим аксиомитам продолжать творить в мире и неотвратимым продолжать выполнять свои обязанности. Как или когда это Схождение закончится, так же мало понятно, как и сами вечные.



АКСИОМИТЫ В АКСИСЕ

В планарной метрополии Аксис аксиомит выполняет одну из трех ролей: строительство и обслуживании неотвратимых, строительство и ремонт зданий Аксиса и исследование законов и констант, лежащих в основе всей реальности.

АРБИТР ARBITER

Эти сферообразные неотвратимые - разведчики и дипломаты. Разбросанные по всей мультивселенной, они традиционно следили за хаосом и его агентами. С объявлением о Схождении многие арбитры теперь служат посредниками между альянсом вечных и его союзниками смертными.

АРБИТР ARBITER

СУЩЕСТВО 1

ПН **КРОШЕЧНОЕ** **ВЕЧНЫЙ** **НЕОТВРАТИМЫЙ** **НАБЛЮДАТЕЛЬ**

Восприятие: +7; ночное зрение, обнаружение мировоззрения (detect alignment) (только хаотичное), обнаружение неотвратимых;

Языки: Небесный, Общий, Инфернальный, Утопический;

Навыки: Акробатика +9, Знание Аксиса +5, Дипломатия +6, Скрытность +9;

Сил: +1, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;

Обнаружение Неотвратимого (Locate Inevitable): Арбитр всегда может ощутить направление до ближайшего неотвратимого не-арбитра на этом Плане, но он не может ощутить дистанцию до него.

Предметы: короткий меч.

КБ: 16; Стойкость +5, Рефлексы +7, Воля +7; статусный бонус +1 для всех спасбросков против магии;
 ПЗ: 22; Невосприимчивость: смертельные эффекты, болезни, эмоция, яд, состояние «без сознания»; Уязвимость: хаос 3; Сопротивление: электричество 3;
 Скорость: 20 футов, Полёт 40 футов;
 Ближний Бой: ➤ короткий меч +9 (проворное, фехтовальное, принципиальное, магическое, универсальное Р), Урон: 1d6+1 колющий плюс 1d4 принципиальный;
 Сакральные врожденные заклинания: СЛ 17; 4-й: чтение знамений (*read omens*); 1-й: команда (*command*), обнаружение мировоззрения (*detect alignment*) (произвольное, только хаотичное), починка (*mending*) (x3);
 Электрический Взрыв (*Electrical Burst*): ➤➤ (сакральное, электричество, эвокация); Арбитр выпускает электрический всплеск из своего тела, наносящий 3d6 урона от электричества (СЛ 17 базовый спасбросок Рефлексов). После такого взрыва арбитр в шоке (*stunned*) на 24 часа.

АКСИОМИТ АХИОМИТЕ

Согласно аксиомитам, их род возник из грубых математических основ Вселенной, проявившись как великие строители, создавшие древние колоссальные города внешних Планов и давшие жизнь механическим неотвратимым. Согласно вечным, аксиомиты являются частью Монады, давно вышедшей из неё и восставшей против неё. Со времени Схождения большинство аксиомитов признало это как фундаментальную истину, особенно после того, как вечные показали аксиомитам, как утопический язык сформировался как сочетание проекций вечных и формулы математического выражения. Большинство аксиомитов живут в непревзойденном городе Аксис, который они постоянно совершенствуют, тем самым меняя саму концепцию совершенства.

Конкретный аксиомит может выглядеть как любое гуманоидное существо, хотя конкретная форма, которую он принимает, не влияет на его способности. Под этой предполагаемой формой все аксиомиты одинаковы - облака светящейся кристаллической пыли, которая постоянно кружится и застывает в сложных клубках символов и уравнений, демонстрируя свое существование как буквальные создания чистого математического закона.

Аксиоматы возникают из душ принципиально-нейтральных смертных, особенно тех, кто был при жизни математиками, архитекторами, ремесленниками или философами. Хотя эти души не сохраняют никаких воспоминаний о своей жизни при переходе в аксиомиты, их жизненные навыки и опыт, тем не менее, служат ценным метафизическим ресурсом во время формирования.

АКСИОМИТ АХИОМИТЕ

СУЩЕСТВО 8

ПН СРЕДНЕЕ ВЕЧНЫЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ

Восприятие: +19; ночное зрение

Языки: Бездны, Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный, Утопический;

Навыки: Акробатика +16, Знание Аксиса +17, Ремесло +21, Дипломатия +15, Окультизм +17, Религия +17;

Сил: +5, Лвк: +4, Вын: +3, Инт: +5, Мдр: +5, Хар: +3;

Предметы: первоклассные инструменты ремесленника, боевой молот мощи +1 (+1 *striking warhammer*).

КБ: 26; Стойкость +13, Рефлексы +16, Воля +18; статусный бонус +1 для всех спасбросков против магии;

ПЗ: 155; Невосприимчивость: болезнь, эмоция, страх; Уязвимость: хаос 10. Сопротивление: электричество 10, ментальный 10.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ боевой молот +20 (принципиальное, магическое, толкающее), Урон: 2d8+11 дробящий плюс 1d6 принципиальный;

Ближний бой: ➤ кулак +17 (проворное, принципиальное, магическое), Урон: 1d8+5 дробящий плюс 1d6 принципиальный;

Сакральные врожденные заклинания: СЛ 27, атака +17; 5-й: телекинетический улов (*telekinetic haul*); 4-й: рассеять магию (*dispel magic*), божественный гнев (*divine wrath*) (принципиальное), удар молнии (*lightning bolt*) (x3); 3-й: ускорение (*haste*) (x3), парализовать (*paralyze*); 2-й: телекинетический маневр (*telekinetic maneuver*); 1-й: верный удар (*true strike*) (произвольное); Заговоры (4-й): телекинетический бросок (*telekinetic projectile*);



СУДЬБЫ НЕОТВРАТИМЫХ

Тот факт, что вечные, известные как неотвратимые, похоже, находятся в упадке, воспринимается некоторыми планарными учеными как метафизическое доказательство того, что энтропия находится на подъеме, а Великое Запределье прошло свой расцвет и находится на пути к завершению этого цикла реальности.

Форма Кристаллической Пыли (*Crystalline Dust Form*): ➤ (превращение): Аксиомит перемещается между своей гуманоидной формой и формой облака кристаллической пыли, в котором мелькают странные символы и уравнения. В этой форме он получает Скорость Полёта 40 футов и может пролезать даже через крошечные отверстия, как под действием газообразной формы (*gaseous form*). Он может творить заклинания, но не может совершать атаки ближнего или дальнего боя в этом состоянии. Он может вернуться к своей гуманоидной форме, используя это же действие, находясь в форме кристаллической пыли.

КОЛЯРУТ KOLYARUT

Коляруты - неотвратимые, в ведении которых находится исполнение сделок и кара тех, кто их не выполняет. Их гуманоидная форма, позволяет маскироваться среди гуманоидного населения, а дипломатические наклонности делают их наиболее доступными неотвратимыми и, следовательно, более вероятными союзниками. Они являются одними из самых разговорчивых среди всех неотвратимых, естественно, обладая придворной грацией и энциклопедическими знаниями социальных обычаев, которые они используют, при сборе информации о своих целях или озвучивании своих притязаний законным способом.

КОЛЯРУТ KOLYARUT

СУЩЕСТВО 12

ПН СРЕДНЕЕ ВЕЧНЫЙ НЕОТВРАТИМЫЙ НАБЛЮДАТЕЛЬ

Восприятие: +23 (+27 обнаружение лжи); ночное зрение;

Языки: Небесный, Инфернальный, Утопический, истинная речь (*truespeech*);

Навыки: Акробатика +22, Атлетика +27, Знание Аксиса +22, Дипломатия +20, Обман +20, Выживание +22;

Сил: +7, Лвк: +4, Вын: +5, Инт: +1, Мдр: +4, Хар: +2;

Истинная Речь (Truespeech): Колярут может понимать и говорить с любым существом, которое владеет языком.

Предметы: полуторный меч мощи +1 (+1 striking bastard sword).

КБ: 34; **Стойкость** +23, **Рефлексы** +24, **Воля** +22; статусный бонус +1 для всех спасбросков против магии;

ПЗ: 215, регенерация 15 (прекращение - хаос); **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, эмоция, яд, потеря сознания (unconscious);

Уязвимость: хаос 15.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ полуторный меч +26 (принципиальное, магическое, двуручное d12), **Урон:** 2d8+13 режущий плюс 1d6 принципиальный;

Ближний бой: ➤ кулак +23 (проворное, принципиальное, магическое), **Урон:** 2d10+11 дробящий плюс 1d6 принципиальный;

Сакральные врожденные заклинания: СЛ 32; **8-й:** распознать местоположение (discern location); **5-й:** команда (command); **4-й:** изменение облика (illusory disguise) (произвольное), внушение (suggestion) (x2); **3-й:** парализ (paralyze) (x2); **2-й:** невидимость (invisibility) (только на себя); **1-й:** команда (command) (произвольное);

Сакральные Ритуалы: СЛ 32; geis (geas);

ПЛЕРОМА PLEROMA

Среди самых могущественных из всех истинных вечных плеромы являются проявлением двойственности созидания и разрушения. Их физическое проявление - это постоянное состояние потока между этими двумя полюсами, их форма - движущийся черный плащ, в котором галактики и другие небесные объекты мелькают и исчезают, как будто изображая постоянную жизнь, смерть и возрождение миниатюрной, самодостаточной Вселенной.

Плеромы видят мультиселенную одновременно вечной и циклической, обреченной и подавляющей, заканчивающейся только в том случае, если эти циклы когда-либо станут неуравновешенными. Они считают, что нынешнее Схождение необходимо для достижения этого баланса существования, и ставят своей целью выполнение великого замысла Монады с точностью до мельчайших деталей.

ПЛЕРОМА PLEROMA

СУЩЕСТВО 20

ПН **КРУПНОЕ** **ВЕЧНЫЙ** **НАБЛЮДАТЕЛЬ**

Восприятие: +37; ночное зрение, чутьё жизни (lifesense) 120 футов, истинное зрение (true seeing);

Языки: проекция;

Навыки: Акробатика +33, Мистика +38, Обман +34, Дипломатия +34, Окультизм +38, Религия +39, Скрытность +35;

Сил: +6, **Лвк:** +7, **Вын:** +6, **Инт:** +8, **Мдр:** +9, **Хар:** +6;

Проекция (Envisioning): Плеромы мало заботятся о общении с другими существами, но когда они действительно передают информацию, они делают это без слов через серию психических проекций. Это действует как телепатия с дистанцией 100 футов, но понятна всем существам, независимо от того, владеют ли они каким-либо языком, хотя смысл вечных для не-вечных может быть неопределенным и часто загадочным. Вечный может использовать эту способность для безупречного общения с любым другим вечным на том же Плани, что и он сам.

КБ: 45; **Стойкость** +32, **Рефлексы** +31, **Воля** +37; статусный бонус +1 для всех спасбросков против магии;

ПЗ: 335, регенерация 20 (прекращение - хаотичное); **Невосприимчивость:** негативные эффекты, позитивные эффекты; **Уязвимость:** хаос 20;

Искавление Реальности (Reality Twist): ➤ **Триггер:** Плерома критически проваливает спасбросок; **Эффект:** Критический провал становится обычным провалом.

Скорость: Полёт 40 футов; свобода передвижения (freedom of movement);

Ближний бой: ➤ энергетическое касание +36 (проворное, принципиальное, магическое), **Урон:** 5d8+18 позитивный или негативный плюс 1d6 принципиальный;

Дальний бой: ➤ Сфера Забвения (Sphere of Oblivion) +37 (магическое), **Эффект:** см. Сфера Забвения (Sphere of Oblivion);

Сакральные врожденные заклинания: СЛ 47, атака +37; **10-й:** изменение реальности (alter reality); **9-й:** изгнание (banishment), стена клинков (blade barrier), разъединение (disjunction), подавляющее присутствие (overwhelming presence); **8-й:** дезинтеграция (disintegrate) (x2), неустанное наблюдение (unrelenting observation); **7-й:** планарный переход (plane shift), ретрокогниция (retrocognition); **5-й:** создание (creation) (произвольное); **4-й:** создание пищи (create food) (произвольное), обработка камня (shape stone) (произвольное); **3-й:** сверххразум (hypercognition) (произвольное); **2-й:** обнаружение мировоззрения (detect alignment) (произвольное), обработка древесины (shape wood) (произвольное); **1-й:** создание воды (create water) (произвольное); **Постоянное (8-й):** истинное зрение (true seeing); **(4-й):** свобода передвижения (freedom of movement);

Энергетическое Касание (Energy Touch): Прикосновение плеромы наносит позитивный или негативный урон, но ни одна из этих энергий не может быть использована для исцеления существа.

Сфера Творения (Sphere of Creation): ➤➤ (недееспособность, магическое); Три раза в день плерома может создавать сферу белой энергии диаметром 2 фута, парящую над ее левой рукой. Используя одно действие с атрибутом «концентрация», плерома может заставить сферу пролететь 10 футов. Сфера может двигаться в любом направлении, игнорируя пересеченную местность, но она не может двигаться дальше, чем на 300 футов от плеромы. Куда бы ни двигалась сфера, она оставляет за собой 5-футовый след новой материи, создавая либо новый ландшафт (по выбору плеромы - нормальную, пересеченную или особо пересеченную местность), либо твердый барьер, площадью 5 квадратных футов из одного природного вещества (такого как глина, дерево или камень). Сфера может войти в пространство существа; когда это произойдет, существо должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 43 или будет поглощено сферой. При успешном спасброске существо выталкивается в пространство в направлении относительно сферы по выбору Ведущего. Те, кто терпит неудачу, получают 20d6 позитивного урона (даже если они живые) и отталкиваются как при успешном спасброске. Те, кто потерпел критический провал или чьи ПЗ были уменьшены до 0 уроном от провала, становятся единым целым с новым материалом и могут быть возрождены только с помощью заклинания 10-го круга. Плерома может одновременно иметь только одну сферу творения (sphere of creation), и эта сфера автоматически исчезает во вспышке ослепительного света через 1d4 минуты. Все существа в пределах 30 футов от сферы творения (sphere of creation), когда она исчезнет, должны преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 43 или навсегда ослепнут.

Сфера Забвения (Sphere of Oblivion): ➤➤ (недееспособность, магическое); Три раза в день плерома может проявлять сферу диаметром 2 фута полной и абсолютной тьмы, которая парит над ее правой рукой. Она может двигать и управлять сферой таким же образом, как и сферой творения (sphere of creation).



ДРУГИЕ ВЕЧНЫЕ

Вечные - одни из наименее понятых бессмертных созданий Великого Запределья, и они обладают широким спектром сил и способностей. Существует гораздо больше вечных, чем те, что представлены здесь, включая хранителей времени, таких как четырехрукий байтос и причудливо симметричный телетос, который следит за балансом двойственности между свободой выбора и предопределением.

Сфера - это пустотная червоточина в ткани реальности, существующая 1 минуту, по истечении которой схлопывается в себя и перестаёт существовать. Однажды проявившись, сфера может быть использована в качестве дистанционной атаки, но она исчезает сразу же после того, как эта атака проведена. Любой обособленный объект, который касается пустоты, засасывается и полностью уничтожается. Более крупные объекты (например, корабли или здания) разрушаются со скоростью 10-ти кубических футов материи за раунд контакта. Сфера может войти в пространство существа с эффектами, подобными Сфере Творения (Sphere of Creation), за исключением того, что она наносит негативный урон (даже нежити) при провале и уничтожает, а не включает существо в материю. Такое разрушенное существо может быть возрождено только заклинанием 10-го круга.



АНГЕЛЬСКИЕ БОЖЕСТВА

Самые могущественные ангелы принадлежат к категории полубогов, известных как светозарные владыки. Этот титул они разделяют с другими могущественными добрыми полубогами среди которых сонмы архонов, азат и других обитателей небесных Планов. Наиболее известной и могущественной светозарной владычицей является Саренрэй.

АНГЕЛ ANGEL

Небесные сонмы ангелов состоят из вестников и воинов, разделенных на хоры в соответствии с их способностями и сферами деятельности. Большинство ангелов нейтрально-добрые и обитают в Нирване - Плана добродетели и просветления. Однако некоторые ангелы и определенные ангельские божества обладают другими мировоззрениями, а какие-то даже обитают на других Планах. Вне зависимости от мировоззрения, ангелы остаются доброжелательными вестниками, поддерживающими союзников с помощью магических аур.

КАССИСИАН (АНГЕЛ АРХИВОВ) CASSISIAN (ARCHIVE ANGEL)

Самые слабые из ангелов, кассисианы обычно выполняют роль служителей-посланников более могущественных ангелов или духовными наставниками смертных. Несмотря на свой ограниченный интеллект, кассисианы обладают точной памятью, особенно касательно священных писаний. Большинство кассисианов сформировано из душ праведных смертных, но некоторые возникают из фрагментов более могущественных ангелов, погибших в служении небесным царствам.

КАССИСИАН CASSISIAN

СУЩЕСТВО 1

НА **КРОШЕЧНОЕ** **АНГЕЛ** **НЕБОЖИТЕЛЬ**

Восприятие: +6; ночное зрение;

Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный;

Навыки: Акробатика +6, Дипломатия +6, Религия +6, Скрытность +6;

Сил: -1, **Лвк:** +1, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +1.

КБ: 18; статусный бонус +1 против злых существ; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +6, **Воля** +4, статусный бонус +1 ко всем спасброскам против злых существ;

ПЗ: 20; **Уязвимость:** зло 3; **Сопротивление:** холод 3, огонь 3;

Предоставление Защиты (Transfer Protection): Не-злое существо может носить добровольного кассисиана в качестве шлема. В этом состоянии кассисиан не может совершать действий, но его статусный бонус +1 к КБ и спасброскам против злых существ также распространяется на носителя. Кассисиан может в любой момент открепиться от существа свободным действием.

Скорость: Полёт 40 футов;

Ближний бой: ➡ удар головой +6 (проворное, фехтовальное, добро, магическое), **Урон:** 1d6-1 дробящий плюс 1d4 добрый;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 16; **4-й:** чтение знамений (*read omens*); **1-й:** обнаружение мировоззрения (*detect alignment*) (произвольное, только зло), исцеление (*heal*); **Заговоры (1-й):** определение направления (*know direction*), свет (*light*);

Смена Облика (Change Shape): ➡ (концентрация, сакральное, трансмутация, превращение);

Кассисиан может принять облик голубя, крылатого гуманоида, собаки или рыбы. Как правило от этого не меняется его Скорость или бонусы к атаке и урону его Ударов, но от этого может измениться вид урона, который они наносят Ударами (обычно на дробящий). Любые другие изменения указаны для каждой формы ниже.

• **Собака:** размер Маленький; нюх (неточное) 30 футов, **Скорость:** 40 футов; **Ближний бой:** челюсти +7, **Урон:** 1d6+2 колющий плюс Нокадаун (Knockdown);

• **Рыба:** **Скорость:** Плавание 30 футов;

Лучи из Глаз (Eye Beams): ➡➡ (концентрация, сакральное, эвокация); Кассисиан выпускает из своих глаз лучи тепла или холода, нанося 2d6 урона от холода или огня (базовый спасбросок Рефлексов против СЛ 17) всем существам на 15-футовой линии. После этого кассисиан не может использовать Лучи из Глаз в течении 1d4 раундов.

Хранилище Знаний (Repository of Lore): Хотя кассисиан не особенно умен, он обладает совершенной памятью и запоминает всё, что видит или слышит. Это позволяет ему совершать проверки Знания на любую тему, при условии (по усмотрению Ведущего), что кассисиан уже сталкивался с этой темой раньше. Ограниченный интеллект кассисиана часто мешает ему использовать эти знания, из-за чего в вопросах использования информации он больше подходит под роль ресурса, а не деятеля.



МЕСТА ОБИТАНИЯ АНГЕЛОВ

Ангелы обычно живут на Нирване или других небесных Планах, но их миссия может привести их и на Материальный План. Заклинатели могут призвать их на помощь или для совета в трудную минуту, и их даже можно встретить, хотя и редко, в крестовых походах против исчадий в Аду или Бездне.

ХОРАЛЬНЫЙ (АНГЕЛ ХОРА) CHORAL (CHOIR ANGEL)

Хоральные ангелы - потрясающие певцы, наполняющие залы Нирваны благочестивыми песнопениями и священными гимнами. Они появляются из душ талантливых бардов и прочих исполнителей. Хотя хоральные ангелы и сторонятся конфликтов, порой они осмеливаются

посетить мир смертных чтобы донести добрые знамения и благие вести. Хоральные ангелы как правило служат богине Шелин, но они также могут служить другим добрым божествам и светозарным владыкам.

ХОРАЛЬНЫЙ АНГЕЛ CHORAL

СУЩЕСТВО 6

НА МАЛЕНЬКОЕ АНГЕЛ НЕБОЖИТЕЛЬ

Восприятие: +14; ночное зрение;

Языки: Небесный, Драконий, Инфернальный; языки (tongues);

Навыки: Акробатика +12, Дипломатия +15, Выступление +17, Религия +14;

Сил: +1, Лвк: +4, Вын: +2, Инт: +3, Мдр: +4, Хар: +5.

КБ: 24; Стойкость +10, Рефлексы +14, Воля +16; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 100; Уязвимость: зло 5; Сопротивление: звук 5;

Аура Гармонии (Harmonizing Aura): (аура, сакральное, эвокация, звук) 20 футов; Союзники в области получают статусный бонус +2 к урону от звука и статусный бонус +1 к КБ и всем спасброскам против эффектов с атрибутом «слух». Противники в области получают статусный штраф -2 к урону от звука и статусный штраф -1 к КБ и всем спасброскам против эффектов с атрибутами «звук» и «слух».

Скорость: 30 футов, Полёт 40 футов;

Ближний бой: ➤ кулак +14 (проворное, фехтовальное, добро, магическое), Урон: 3d6+1 дробящий плюс 1d6 добрый;

Дальний бой: ➤ пронзающий гимн +17 (добро, магическое, дистанция 90 футов, звук), Урон: 4d6 звук плюс 1d6 добрый и Оглушающая Ария (Deafening Aria);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 23, атака +13; 3-й: исцеление (heal), снять проклятие (remove curse), удалить болезнь (remove disease), убрать страх (remove fear) (произвольное), звуковой взрыв (sound burst); 2-й: невидимость (invisibility) (произвольное, только на себя), звуковой взрыв (sound burst) (произвольное); 1-й: контрвыступление (counter performance) (произвольное); Основная Книга Правил стр. 401); Заговоры (3-й): призрачный звук (ghost sound), пробудить способности (inspire competence) (Основная Книга Правил стр. 402), пробудить отвагу (inspire courage) (Основная Книга Правил стр. 402);

Постоянное (5-й): языки (tongues);

Сакральные ритуалы: СЛ 23; ангел-вестник (angelic messenger);

Оглушающая Ария (Deafening Aria): При критическом попадании пронзающим гимном, цель становится оглушена (deafened) на 1 минуту.

Гармонизация (Harmonize): ➤ Хоральный ангел распространяет свою гармонию на другого хорального ангела в своей ауре гармонии. В свой следующий ход союзник может сотворить спокойствие (calm emotions) или героизм (heroism) вместо своего заклинания звуковой взрыв (sound burst) 3-го круга или усилить свой звуковой взрыв (sound burst) 3-го круга на 1 круг. Если пять различных хоральных ангелов используют Гармонизацию (Harmonize) на одного и того же союзника-хорального ангела, он может сотворить божественный приговор (divine decree) вместо своего звукового взрыва (sound burst) 3-го круга.



СОКРОВИЩА АНГЕЛОВ

Многие ангелы носят изысканные доспехи или прекрасное и часто магическое оружие. Хотя они и не подвластны таким смертным грехам, как жадность или гордыня (за исключением очень редких и трагических исключений), они всё же ценят красоту изящной одежды, изысканных украшений и произведений искусства.

БАЛИСС (АНГЕЛ-ИСПОВЕДНИК) BALISSE (CONFESSOR ANGEL)

Балиссы или ангелы-исповедники, стремятся помочь смертным, столкнувшимся с моральными дилеммами или кризисом веры. Балиссы предпочитают направлять людей к их собственным решениям, а не требовать повиновения высшему делу, поскольку внутренняя вера ещё сильнее слепого повиновения. Хотя большинство балиссов честны по своей природе, они используют свою способность ангела-хранителя, чтобы казаться менее пугающими и уменьшить вероятность того, что смертный просто согласится с мнением очевидно божественного существа. Балиссы часто образуются из душ тех, кто совершал злые деяния, но добился искупления. Многие служат богине Саренрэй, но они могут служить и другим добрым божествам и светозарным владыкам.

БАЛИСС BALISSE

СУЩЕСТВО 8

НА СРЕДНЕЕ АНГЕЛ НЕБОЖИТЕЛЬ

Восприятие: +18 (+20 против иллюзий и лжи); ночное зрение;

Языки: Небесный, Драконий, Инфернальный; языки (tongues);

Навыки: Акробатика +14, Дипломатия +17, Религия +18;

Сил: +5, Лвк: +2, Вын: +4, Инт: +1, Мдр: +6, Хар: +5;

Предметы: скимитар мощи +1.

КБ: 26; Стойкость +16, Рефлексы +12, Воля +18; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 145; Уязвимость: зло 10; Сопротивление: огонь 15;

Аура Исповедника (Confessor's Aura): (аура, сакральное, очарование, ментальный) 20 футов; Существа в ауре балисса подвергаются действию области истины (zone of truth) (СЛ 23). Кроме того, если эти существа предпочитают честно выражать свои противоречивые чувства, аура облегчает формулировку этих чувств.

Скорость: 30 футов, Полёт 40 футов;

Ближний бой: ➤ пылающий скимитар +20 (огонь, напор, добро, магическое, сметающее), Урон: 2d6+8 режущий плюс 1d6 огонь и 1d6 добрый;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 26; 4-й: божественный гнев (divine wrath), исцеление (heal), паралич (paralyze), снять проклятие (remove curse), удалить болезнь (remove disease); 3-й: убрать страх (remove fear) (произвольное); 2-й: невидимость (invisibility) (произвольное, только на себя); 1-й: обнаружение мировоззрения (detect alignment) (произвольное, только зло);

Сакральные ритуалы: СЛ 26; ангел-вестник (angelic messenger), искупление (atone), геус (geas);

Клеймо Нераскаявшихся (Brand of the Impenitent): ➤➤ (проклятие, сакральное, эвокация); Частота: один раз в день; Эффект: Балисс заключает, что злое существо в его ауре исповедника неисправимо. Он может сделать это только после неудачной попытки убедить существо раскаяться. Существо, к которому прикасается балисс, получает статусный штраф -1 к КБ: и всем спасброскам, снижает все свои Сопротивления на 2 и получает Уязвимость 2 к доброму урону. Длительность зависит от спасброска Воли существа против СЛ 26.

Критический успех: Существо не затронуто;

Успех: Длительность составляет 1 раунд;

Провал: Длительность составляет 1 день;
Критический провал: Длительность неограниченна.

Пламенное Вооружение (Flaming Armament): (сакральное, эвокация); Любое оружие в руках балисса получает эффект *пылающей (flaming)* руны свойств.
Ангел-Проводник (Guiding Angel): ♦ (сакральное, трансмутация); Будучи невидимым, балисс может духовно связаться с любимым не-злым смертным. При этом он сливается с телом смертного и не может использовать свои заклинания и способности, кроме взаимодействия со смертным. Он должен снова использовать действие Ангел-Проводник, чтобы покинуть смертного. При единении со смертным, балисс может принять форму на свой выбор, которую может видеть только смертный, например, маленький ангел на плече смертного. Он также может общаться со смертным, используя бестелесный голос, который может слышать только смертный.

АСТРАЛЬНЫЙ ДЭВА (АНГЕЛ-ПОСОЛ) ASTRAL DEVA (EMISSARY ANGEL)

Астральные дэва - это элитные вестники и послы небесных царств, служащие божествам и небесным армиям, доставляя сообщения, проводя разведку и оказывая поддержку тем, кто нуждается в помощи. Они следят за планарными путешественниками и берут могущественных смертных под своё крыло, чтобы обучать их. Астральные дэва переносят свитки с важными сообщениями и другими секретами Небес.

Астральные дэва могут спонтанно формироваться из душ выдающихся смертных с добрым мировоззрением, но иногда намеренно создаются из таких душ божествами или полубогами. Во втором случае астральные дэва часто имеют физические черты, отображающие их тесную связь с этим божеством. Например, у астрального дэва, созданного Саренрэй, могут быть огненные волосы, в то время как созданный Торагом дэва может быть больше похож на дварфа, а у созданного Дезной вместо пернатых крыльев могут быть крылья бабочки. Как правило, дэва, созданные принципиально-добрыми или хаотично-добрыми божествами, разделяют мировоззрение своих создателей.



ПРОЧИЕ АНГЕЛЫ

Самыми могущественными ангелами являются соляры, но на Нирване существуют и многие другие со своими целями и поручениями. Ангелы - это как правило красивые, часто несколько андрогинные гуманоиды, а у наиболее могущественных часто есть две или даже четыре пары пернатых крыльев.

АСТРАЛЬНЫЙ ДЭВА ASTRAL DEVA

СУЩЕСТВО 14

НА СРЕДНЕЕ АНГЕЛ НЕБОЖИТЕЛЬ

Восприятие: +26; ночное зрение

Языки: Небесный, Драконий, Инфернальный; *языки (tongues)*;

Навыки: Акробатика +24, Дипломатия +26, Запугивание +28, Религия +24;

Сил: +8, **Лвк:** +4, **Вын:** +5, **Инт:** +4, **Мдр:** +4, **Хар:** +6;

Предметы: *боевой молот мощи* +2;

КБ: 36; **Стойкость** +27, **Рефлекс** +26, **Воля** +22; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 285; **Уязвимость:** зло 15;

Аура Путешественника (Traveler's Aura): (аура, ограждение, сакральное) 20 футов; Существа в ауре астрального дэва защищены от воздействия окружающей среды с любого Плана, в том числе от сильных и экстремальных жары и холода, а также более экзотических опасностей. Астральный дэва никогда не считается застигнутым врасплох (flat-footed) для существ в своей ауре.

Помилование Вестника (Messenger's Amnesty): (ограждение, сакральное); Астральный дэва, у которого есть недоставленное сообщение, постоянно защищён эффектом *святынища (sanctuary)* (СЛ 32). Если дэва прерывает эффект *святынища*, он возобновляется, если дэва прекращает враждебные действия на 10 минут.

Скорость: 40 футов, Полёт 75 футов;

Ближний бой: ♦ *святой боевой молот* +30 (добро, магическое, толкающее), **Урон:** 2d8+22 дробящий плюс 1d6 добрый;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 36, атака +28; **7-й:** *стена клинков (blade barrier)*, *божественный приговор (divine decree)*, *божественный гнев (divine wrath)*, *исцеление (heal)*, *снять проклятие (remove curse)*, *удалить болезнь (remove disease)*, *убрать страх (remove fear)*; **4-й:** *распознать ложь (discern lies)* (произвольное); **2-й:** *невидимость (invisibility)* (произвольное, только на себя); **1-й:** *обнаружение мировоззрения (detect alignment)* (произвольное, только зло); **Заговоры (7-й):** *свет (light)*; **Постоянное(5-й):** *языки (tongues)*;

Сакральные ритуалы: СЛ 36; *ангел-вестник (angelic messenger)*;

Божественное Вооружение (Divine Armament): (сакральное, эвокация); Любое оружие в руках астрального дэва получает эффект *святой (holy)* руны свойств.

Шокирующий Удар (Stunning Strike): ♦ **Условия:** Астральный дэва попал по врагу Ударом (Strike) оружия ранее в этом ходу. **Эффект:** Астральный дэва совершает Удар оружием по противнику. При успехе, цель должна совершить спасбросок Стойкости против СЛ 34 или впасть в состояние шока (stunned) 1. При критическом провале, враг также в шоке (stunned) 2.

АРХОН ARCHON

Архоны - защитники Небес и заклятые враги зла и хаоса. Они открыто борются с распространением исчадий, но одновременно с этим незаметно возвращают добродетель в смертных, обучая обитателей Материального Плана чести и добросовестности, тому, как принимать справедливые законы и отвергать грех и искушение.

Архоны обитают на огромной семярусной горе Небес. Они формируются в Саду на вершине горы из душ смертных, отозвавшихся на таинственный зов. Там они клянутся вечно служить делу справедливости и превращаются в свою новую форму архонов. Новые архоны приобретают форму архонов-светочей или других малых форм, превращаясь во всё более могущественных архонов по мере роста их достижений и целомудрия. Каждый архон отображает определённую добродетель, такую как надежда, милосердие, справедливость или



храбрость, и они становятся сильнее в присутствии смертных, которые являются примером этих добродетелей. Из-за своей чрезвычайно принципиальной природы, архоны порой конфликтуют с азатами.

APXOH-CBETOY LANTERN ARCHON

Архоны-светочи дружелюбны, любопытны и всегда оптимистичны. Они олицетворяют добродетель надежды. Они состоят из живого света, которому была придана телесная форма, и служат маяками, указывающими смертным путь в их самые мрачные моменты, направляя их на путь праведности. Их светящиеся тела могут в одно мгновение мерцать с нежностью свечи, а в другое вспыхнуть подобно факелу. Архоны-светочи могут управлять всеми аспектами своего свечения с той же легкостью, с какой другие существа управляют выражениями своих лиц, изменяя цвет, мигая, затухая и вспыхивая в соответствие с их действиями и словами. Архоны-светочи бодры и приветливы в разговоре, но также становятся впечатляюще стойкими и мобильными войсками поддержки во времена конфликтов, и способны объединяться в могущественных воинов света - гештальтов.

APXOH-CBETOY LANTERN ARCHON

СУЩЕСТВО 1

ПА МАЛЕНЬКОЕ АРХОН НЕБОЖИТЕЛЬ

Восприятие: +6; ночное зрение;

Языки: Небесный, Дракони́й, Инфернальный;

Навыки: Акробатика +8, Дипломатия +6, Религия +6;

Сил: -5, Лвк: +3, Вын: +1, Инт: -1, Мдр: +1, Хар: +1.

КБ: 16; Стойкость +6, Рефлексыв +10, Воля +4;

ПЗ: 20; Уязвимость: зло 3; Сопротивление: огонь 3;

Удар Возмездия (Retributive Strike): Архон-светоч может также совершить Удар Возмездия (Retributive Strike), используя свой луч света.

Скорость: Полёт 40 футов;

Дальний бой: ➡ луч света +8 (проворное, добро, огонь, магическое, дистанция 30 футов), **Урон:** 1d4 огонь плюс 1d4 добрый;

Сакральные врожденные заклинания: СЛ 17; **4-й:** чтение знамений (*read omens*); **1-й:** обнаружение мировоззрения (*detect alignment*) (произвольно, только зло), исцеление (*heal*); **Заговоры (1-й):** свет (*light*);

Гештальт (Gestalt):  (концентрация, сакральное, трансмутация); Девять архонов-светочей могут сообща использовать эту активность в течении одного раунда после первого, чтобы слиться в форму составного существа на 7 раундов, которое выглядит как пылающий воин света. У гештальта все основные параметра - те же, что у архона-легионера (КБ, слаброски, атаки, Навыки, Скорости и т.д.), но заклинания и особые способности у него те же, что у архона-светоча. Кроме того, у него есть дистанционная атака в виде Удара (Strike) лучом света (+18 к атаке, **Урон:** 3d4 огонь и 3d4 добрый), а также его бонус от Светоча Надежды (Lantern of Hope) увеличивается до +3. Когда гештальт разъединяется, его оставшиеся ПЗ делятся между архонами-светочами, и если у гештальта в этот момент остаётся меньше 9 ПЗ, часть архонов погибает.

Светоч Надежды (Lantern of Hope): ♦ (концентрация, сакральное, очарование, ментальный); Архон-светоч светит подобно светочу надежды. Союзники с добрым мировоззрением в пределах 30 футов получают статусный бонус +1 к броскам урона и к спасброскам против *глубокого отчаяния (crushing despair)*.

РОГАТЫЙ АРХОН HORNEB ARCHON

Рогатые архоны - скрытные и неутомимые стражи и разведчики, выслеживающие зло в диких землях Внешней Сферы и защищающие небольшие поселения от демонов, дьяволов и ещё чего похуже. Они выглядят как мускулистые люди с головами, рогами и ногами оленя. По приказу своих покровителей, особенно Эрастила, они отправляются на Материальный План, где патрулируют пограничные районы, тайно совершая добро: приводят охотников к еде, помогают потерявшимся детям и прогоняют злых существ. Поскольку рогатые архоны скитаются по дебрям Нирваны и Элизиму, они лучше многих понимают взгляды других небожителей.

РОГАТЫЙ АРХОН **HORNED ARCHON**

СУЩЕСТВО 4

ПА СРЕДНЕЕ АРХОН НЕБОЖИТЕЛЬ

Восприятие: +11; ночное зрение;

Языки: Небесный, Дракониий, Инфернальный; *языки (tongues);*

Навыки: Акробатика +12, Природа +11, Религия +9, Скрытность +10, Выживание +11 (+15 к Выслеживанию (Track));

Сил: +3, Лвк: +4, Вын: +3, Инт: +1, Мдр: +3, Хар +1;

Предметы: композитный длинный лук (20 стрел).

КБ: 22; Стойкость +11, Рефлексыв +10, Воля +11;

статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 65: Уязвимость: зло 5:

Грозный Страж (Menacing Guardian): (аура, сакральное, очарование) 30 футов. Враги, входящие в ауру или начинающие в ней свой ход должны совершить спасбросок Воли против СЛ 19. При провале враги получают статусный штраф -1 к броскам атаки, броскам заклинаний и броскам урона против любой другой цели в ауре на 24 часа или до тех пор, пока не нанесут урон архону, смотря что случится раньше. При критическом провале они также не могут использовать враждебные действия против любой другой цели, пока находятся в области ауры в течении 24 часов или до того, как нанесут урон архону. Вне зависимости от исхода существо затем невосприимчиво к эффектам Грозного Стража (Menacing Guardian) на 24 часа.



Хотя архонты обычно встречаются на Небесах, их также можно встретить на Планах исцелений в их постоянных походах против зла. На Материальном Плате они как правило встречаются в качестве наставников или спасителей тех, кто нуждается в помощи.

Удар Возмездия (Retributive Strike): ☞ Рогатый архон может также совершить Удар Возмездия (Retributive Strike), используя свой композитный длинный лук.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: ➤ рога +11 (магическое), **Урон:** 2d8+3 колющий плюс 1d6 добрый и Толчок (Push).

Дальний бой: ➤ композитный длинный лук +14 (смертоносное 1d10, магическое, шаг дистанции 100 футов, перезарядка 0, дальноточное), **Урон:** 1d8+4 колющий плюс 1d6 добрый;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 21; **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (×3); **2-й:** *зверь-посланник (animal messenger)* (×3); **1-й:** *очарование (charm)* (только животные; ×3), *верный удар (true strike)* (×3); **Заговоры (2-й):** *пляшущие огоньки (dancing lights)*; **Постоянное (5-й):** *языки (tongues)*; **Врата Архона (Archon's Door):** Раз в день, если архон видит, как другое существо творит *пространственную дверь (dimension door)*, он может сотворить врождённую *пространственную дверь (dimension door)* (усиленную до 5-го круга) в течении одного раунда, чтобы попытаться проследовать за этим существом на максимальное расстояние *пространственной двери (dimension door)* архона. Если у *пространственной двери (dimension door)* архона хватает дистанции, архон появляется на том же расстоянии от существа и в том же направлении от него, что и до использования *пространственной двери (dimension door)*.

Прикосновение Милосердия (Touch of Charity): ➤ (исцеление, манипуляция, некромантия); Рогатый архон может прикоснуться к другому существу, чтобы принять на себя его раны, передавая до 30 ПЗ рогатого архона этому существу. Рогатый архон не может передать больше ПЗ, чем у него есть в настоящий момент.



ЭСТЕТИКА АРХОНОВ

Хотя архоны не ищут богатств, они всё же ценят красоту и искусство и часто украшают свои владения ценными изделиями и произведениями искусства. Так же богато они украшают и свои доспехи и оружие, и после битвы их снаряжение всегда полируется. Архоны ценят порядок и, следовательно, опрятность во всём.

АРХОН-ЛЕГИОНЕР LEGION ARCHON

Несмотря на свои пылающие клинки и тяжелую броню, архоны-легионеры служат дипломатами архонов, предпочитая добиваться справедливости компромиссами и взаимной выгодой, а не мечом. Тем не менее, в битве с исчадиями, особенно с олицетворяющими грех гнева, архоны-легионеры непоколебимы, выступая под руководством божественных владык, таких как Иомедэй.

АРХОН-ЛЕГИОНЕР LEGION ARCHON

СУЩЕСТВО 7

ПА СРЕДНЕЕ АРХОН НЕБОЖИТЕЛЬ

Восприятие: +15; ночное зрение;

Языки: Небесный, Драконий, Инфернальный; *языки (tongues)*;

Навыки: Акробатика +13, Атлетика +14, Дипломатия +16, Запугивание +16, Религия +13, Выживание +14;

Сил: +5, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** +1, **Мдр:** +2, **Хар:** +5;

Предметы: полный латный доспех.

КБ: 27; **Стойкость** +17, **Рефлексы** +11, **Воля** +15; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 100; **Уязвимость:** зло 10; **Сопротивление:** огонь 15;

Грозный Страж (Menacing Guardian): (аура, сакральное, очарование); Как у рогатого архона, но со СЛ 23.

Удар Возмездия (Retributive Strike): ☞ Архон-легионер может также совершить Удар Возмездия, метнув своё пламя справедливости.

Скорость: 30 футов, Полёт 60 футов;

Ближний бой: ➤ пламя справедливости +18 (магическое, универсальное К), **Урон:** 2d10+5 режущий плюс 1d6 огонь и 1d6 добрый;

Дальний бой: ➤ пламя справедливости +15 (магическое, шаг дистанции 30 футов, универсальное К), **Урон:** 2d10+5 режущий плюс 1d6 огонь и 1d6 добрый;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 24; **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное); **1-й:** *верный удар (true strike)* (×3);

Заговоры (4-й): *свет (light)*, *сообщение (message)*; **Постоянное (5-й):** *языки (tongues)*;

Врата Архона (Archon's Door): Как у рогатого архона (horned archon).

Пламя Справедливости (Flame of Justice): (сакральное, эвokasiya); Дух праведности архона-легионера проявляется в его руках в виде могучего двуручного меча - пламени справедливости. Архон-легионер может метать это пламя справедливости в качестве дистанционной атаки. Если его выбить из рук или метнуть, пламя справедливости исчезает после того, как приземлится или нанесёт урон, и сразу же вновь появляется в руках архона-легионера. При критическом попадании, урон от огня пламени справедливости наносит максимальный урон (6 на d6) перед тем, как удвоиться для критического попадания, и цель также получает 1d10 продолжительного урона от огня.

АРХОН-ЩИТОНОСЕЦ SHIELD ARCHON

Архоны-щитоносцы обороняют крепости Небес от набегов исчадий. Они выстраиваются вооружённые копьями и щитами и способные противостоять любому натиску. Под доспехами они защищены стальной кожей. Благодаря их огромной силе и внушительным размерам из них получаются превосходные защитники слабых, и щитоносцев порой призывают на Материальный План, чтобы отразить атаки полчищ злодеев.

АРХОН-ЩИТОНОСЕЦ SHIELD ARCHON

СУЩЕСТВО 10

ПА КРУПНОЕ АРХОН НЕБОЖИТЕЛЬ

Восприятие: +19; ночное зрение

Языки: Небесный, Драконий, Инфернальный; *языки (tongues)*;

Навыки: Атлетика +21, Дипломатия +19, Запугивание +19, Религия +19, Выживание +17;

Сил: +5, **Лвк:** +1, **Вын:** +7, **Инт:** +2, **Мдр:** +3, **Хар:** +3;

Предметы: полный латный доспех +1;

Превращающиеся Руки (Morphic Hands): ➤ (сакральное, трансмутация); Руки архона-щитоносца могут превращаться в *святое кольцо мощи* +1 или *малый прочный щит* и обратно в руки. Превращение не восстанавливает ПЗ предметам, и если оружие или щит полностью уничтожены, архон теряет эту руку, пока



ПРОЧИЕ АРХОНЫ

Охраной Небес и войнами с Планами исчадий занимаются и другие архоны, не указанные здесь, в том числе непоколебимые солдаты и часовые архоны-гонимые и величайшие архоны-бастионы, которые входят в число самых могущественных защитников небес.

не будет подвергнут заклинанию *регенерации* (*regenerate*) или подобной магии. Если архон-щитоносец погибает, его оружие и щит можно забрать, но они исчезают через 24 часа.

КБ: 31 (33 с поднятым щитом); **Стойкость** +23, **Рефлексы** +15, **Воля** +19; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 125; **Уязвимость:** зло 10;

Живой щит (Living Shield): Щит архона-щитоносца - средоточие его отваги и духа. Его щит всегда поднят без использования действия Поднять Щит (*Raise a Shield*), и он может использовать Блок Щитом (*Shield Block*) в качестве свободного действия вместо реакции (Твёрдость 10, ПЗ 80). Когда союзник в пределах 10 футов становится целью атаки, архон-щитоносец может использовать свою реакцию Блок Щитом в качестве свободного действия, снижая урон, получаемый этим союзником, но все остальные правила Блока Щитом остаются в силе.

Грозный Страж (Menacing Guardian): (аура, сакральное, очарование); Как у рогатого архона, но со СЛ 27.

Удар Возмездия (Retributive Strike) ➡

Скорость: 30 футов, Полёт 60 футов;

Ближний бой: ➡ *святая колёса* мощи +22 (магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+10 колющий плюс 1d6 добрый;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 27; **4-й:** *пространственная дверь* (*dimension door*) (произвольное); **2-й:** *щит для другого* (*shield other*) (×3); **1-й:** *верный удар* (*true strike*) (×3); **Заговоры (5-й):** *сообщение* (*message*); **Постоянное (5-й):** *языки* (*tongues*);

Врата Архона (Archon's Door): Как у рогатого архона (*horned archon*).

Мужественная Рокировка (Courageous Switch): Когда архон-щитоносец использует своё врождённое заклинание *пространственная дверь* (*dimension door*), он может решить переместиться в пространство добровольного союзника, которого может видеть в пределах дистанции. В таком случае союзник меняется местами с архоном, появляясь в только что освобождённом архоном пространстве, как если бы он сотворил пространственную дверь (*dimension door*).



БОЖЕСТВА АЗАТЫ

Самые могущественные из всех азат принадлежат к числу полубогов, известных как светозарные владыки. В честь этих меньших божеств в мирах Материального Плана созданы многие религиозные деноминации. В их ряды входят такие разносторонние полубоги, как Ашава, защитница заблудших душ и танцовщица в лунном свете; Черная бабочка - таинственная представительница Дезны и покровительница глубин космоса; и Синашаки - радостный странник и наставник бродяг.

АЗАТА AZATA

Азата - добрые небожители склонные к любопытству, беззаботному веселью и причудливым поискам. Эти воплощения свободы родом из Элизима страстны и полны жизни, но также яростно преданы тем, кто им дорог. Азаты всегда готовы бороться с влиянием исчадий и иномирных сил, но обычно не вмешиваются в дела смертных, предоставляя им истинную свободу выбора своей судьбы. Все азаты ценят свободу, но каждая разновидность в первую очередь олицетворяет свой тип свободы. Многие азаты носят необычные рыцарские и придворные титулы, которые не поддаются классификации смертных и меняются со временем и по разным поводам, не следуя строгой иерархии. Архонов и других принципиальных существ, плохо знакомых с азатами, это порой сбивает с толку. На самом деле, азаты используют свои титулы для самовыражения и гордости, а не как предлог, чтобы командовать друг другом.

ЛИРАКИН (АЗАТА-СТРАННИК) LYRAKIEN (WANDERER AZATA)

Лиракины - посланники-музыканты и олицетворения свободных странствий. Они служат Дезне и другим божествам и светозарным владыкам Элизима, но очень любят приятное времяпрепровождение и постоянно ищут повод приостановить свои дела, чтобы насладиться музыкой или полюбоваться красотами. Они обожают состязания, истории и песни, и часто соревнуются со смертными в музыке или пристают к ним, чтобы поделиться рассказами о

своих приключениях. Обычно лиракины полагаются на своё проворство, чтобы избегать конфликтов, но они делают всё возможное, чтобы защитить места природной красоты, особенно от принципиальных или злых врагов, которым они могут нанести урон своим звёздным светом. Лиракины обладают врожденной тягой к странствиям и редко остаются в одном месте надолго. Некоторые путешествуют вместе с искателями приключений, сочиняя песни об их странствиях и безрассудных подвигах.

Хотя лиракины и легкомысленные существа, это не останавливает их от защиты природы. Многие ошибочно принимают их за спрайтов и подобных им фей, а гномы и полурослики часто называют их «блескокрылами». Такая путаница забавляет лиракинов, а некоторые используют её как повод для розыгрышей тех, кому по их мнению не помешало бы немного неожиданного веселья и хаоса.

ЛИРАКИН LYRAKIEN

СУЩЕСТВО 1

ХА **КРОШЕЧНОЕ** **АЗАТА** **НЕБОЖИТЕЛЬ**

Восприятие: +8; ночное зрение;

Языки: Небесный, Общий, Драконий, Инфернальный;

Навыки: Акробатика +9, Дипломатия +6, Выступление +8, Религия +6, Скрытность +7;

Сил: -2, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** +1, **Мдр:** +3, **Хар:** +3.

КБ: 17; **Стойкость** +4, **Рефлексы** +7, **Воля** +6;

ПЗ: 25; **Уязвимость:** холодное железо 3, зло 3.

Скорость: 25 футов, Полёт 50 футов;

Ближний бой: ➡ кулак +9 (проворное, хаос, фехтовальное, добро, магическое), **Урон:** 1d4-2 дробящий плюс 1 хаотичный и 1 добрый;

Дальний бой: ➡ звёздный луч +9 (хаос, добро, свет, дистанция 10 футов), **Урон:** 1d4 хаотичный и 1d4 добрый;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 17; **4-й:** *чтение знамений* (*read omens*); **1-й:** *обнаружение мировоззрения* (*detect alignment*) (произвольное; только зло), *исцеление* (*heal*), *иллюзорный объект* (*illusory object*); **Заговоры (1-й):** *пляшущие огоньки* (*dancing lights*), *ступор* (*daze*), *обнаружение магии* (*detect magic*);

Постоянное (4-й): *свобода передвижения* (*freedom of movement*);

Звёздный Взрыв (Starlight Blast): ➡ (хаос, добро, свет); Лиракин творит взрыв святого звёздного света в 5-футовом всплеске с центром на себе. Существа в области эффекта получают 1d6 хаотичного урона и 1d6 доброго урона (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 17). Лиракин не может использовать Звёздный Взрыв (Starlight Blast) и свою дистанционную атаку звёздным лучом в течении 1d4 раундов.

ГАНКАНАГ (АЗАТА СТРАСТИ) GANCANAGH (PASSION AZATA)

Ганканаги - это любовники, гуляки и лихие дуэлянты Элизума. Воплощая свободную любовь, они охотно бросаются в краткие, но серьёзные отношения, пока их быстрые страсти не изменятся. Они служат Кайдену Кайлину и другим разгульным божествам и светозарным владыкам Элизума, разделяющим их стремление к любви и празднеству. Ганканаги ненавидят злых существ, посягающих на дух романтики и страсти, так как такие существа (в особенности демонические искусители, известные как суккубы) пятнают клеймом позора открытую и свободную любовь. Самое худшее оскорбление для ганканага - перепутать его с одним из таких существ. Из-за такого неуважения уже неоднократно вспыльчивый ганканаг вызывал дезинформированного паладина или другого Чемпиона добра на дуэль. Хотя они и наслаждаются выпивкой и кутежами, ганканаги не выносят дыма. Тем не менее, многие ганканаги носят причудливые трубки, потому что думают, что хорошо с ними смотрятся. Они бережно хранят свои серебряные флейты, потому что ценят красоту их музыки и её способностью влиять на сердца.

Большинство ганканагов представляют себя мужчинами, но для такого существа, как ганканаг, способного свободно менять свою форму, понятие гендера гораздо более свободно и открыто для интерпретации, чем для других смертных. Ганканагам нравится использовать эту гибкость, чтобы проверять убеждения смертных, когда сталкиваются со страхом или предубеждением, но если им встречаются смертные, которые сами непредубежденно относятся к сексуальности или гендерной идентичности, они часто становятся союзниками на всю жизнь. Для тех, кого преследуют по таким причинам, ганканаги становятся неутомимыми защитниками и помощниками, готовыми обеспечить безопасность и наказать тех, кто пытается навязать более узкие убеждения миру, заслуживающему большего разнообразия. Если возможно, ганканаги стремятся обучить и освободить от заблуждений тех, кто придерживается деструктивных убеждений и предрассудков, и прибегают к бою только для того, чтобы защитить себя или другого смертного, но даже в таком случае они сражаются с жалостью к врагу.



СТРАНСТВУЮЩИЕ АЗАТЫ

Хотя родной План азат - Элизум, их непреодолимое любопытство и врождённая жажда к странствиям часто побуждают их путешествовать вдали от этого Плана. На других Планах они стремятся исправлять ошибки, искать развлечений или просто рассматривать достопримечательности. Многие азаты, охваченные желанием распространить свою иногда нежелательную шутовскую, считают своим долгом дразнить встревоженных или лишенных чувства юмора смертных существ.

ГАНКАНАГ GANCANAGH

СУЩЕСТВО 4

ХА СРЕДНЕЕ АЗАТА НЕБОЖИТЕЛЬ

Восприятие: +11; ночное зрение;

Языки: Небесный, Драконий, Инфернальный; *языки (tongues)*;

Навыки: Атлетика +9, Обман +13, Дипломатия +13, Выступление +14, Религия +9, Скрытность +11;

Сил: +1, **Лвк:** +5, **Вын:** +3, **Инт:** +2, **Мдр:** +1, **Хар:** +5;

Предметы: серебряная рапира, серебряная флейта виртуоза.

КБ: 21; **Стойкость** +9 **Рефлекс** +13, **Воля** +11;

ПЗ: 75; **Уязвимость:** холодное железо 5, зло 5;

Неприятие Дыма (Vulnerable to Smoke): Лёгкие ганканага не переносят дыма. Они получают ситуативный штраф -2 к спасброскам против эффектов, которые создают различные формы дыма.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➡ серебряная рапира +13 (смертоносное 1d10, обезоруживающее, фехтовальное, добро, магическое), **Урон:** 1d6+7 колющий плюс 1d4 добрый;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 23; **4-й:** *внушение (suggestion)*; **3-й:** *героизм (heroism)*; **2-й:** *исцеление (heal)*, *зеркальное отражение (mirror image)* (произвольное); **1-й:** *очарование (charm)* (произвольное); **Постоянное (5-й):** *языки (tongues)*;



СОКРОВИЩА АЗАТ

Азаты хотели бы думать, что они выше материальных богатств, но на самом деле они обожают наряды и проявления красоты и величия. Покрытое самоцветами оружие они называют необходимыми для борьбы с силами зла инструментами, а свои драгоценности и шелка - важными дипломатическими приспособлениями.

Смена Облика (Change Shape): ➡ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация); Ганканаг может принять форму любого Маленького или Среднего гуманоида. Это не влияет на его Скорость и бонусы атаки или урона его Ударов, но может изменить вид урона, который они наносят (как правило на дробящий).

Укрепляющая Страсть (Invigorating Passion): ➡ (сакральное, эмоция, очарование, ментальный); Ганканаг обнимает или целует добровольное существо, наполняя его своей укрепляющей страстью. Существо получает статусный бонус +1 к броскам атаки и 10 временных ПЗ на 10 минут. По истечении этого времени, цель утомлена (fatigued) на 10 минут, если не преуспеев в спасброске Стойкости СЛ 21.

ЛИЛЛЕНД (АЗАТА-МУЗА) LILLEND (MUSE AZATA)

Лилленд - сказочницы, летописцы и защитницы свободы выражения. Они, как правило, миролюбивы, но если шедевр находится под угрозой или где-то подавляется свобода слова, они всегда готовы встать на их защиту. Они гордятся тем, что вдохновляют смертных на великие высоты самовыражения и творчества и служат источниками вдохновения для многих бардов. Лилленд иногда тайно следят за приключениями смертных героев, чтобы записывать их истории в виде эпических поэм и песен, которые затем исполняют в полных зрителей медовых залах Элизума. Для этого лилленд пользуются своими врожденными

заклинаниями, чтобы оставаться незамеченными, поскольку предпочитают наблюдать и записывать события, не «засоряя» их своим собственным вмешательством. Тем не менее, лиллэнд, которая видит, что их подопечный стоит перед лицом неминуемой гибели, часто не может устоять перед желанием вмешаться и спасти положение. Это неизбежно служит концом хроник лиллэнд, так как её отношения с подопечным превращаются из отстранённого наблюдения в дружбу. И всё же лиллэнд не вмешиваются в жизнь смертных надолго, отчасти потому, что бояться, что их присутствие может привлечь внимание исчадий, но в основном всё же из уважения к собственной судьбе смертных. При прочих условиях, любая лиллэнд предпочла бы давать смертным самостоятельно решать свою судьбу, вместо того, чтобы посылать кого-то на путь, к которому не лежит их душа.

ЛИЛЛЕНД LILLEND

СУЩЕСТВО 7

ХА **КРУПНОЕ** **АЗАТА** **НЕБОЖИТЕЛЬ**

Восприятие: +16; ночное зрение;

Языки: Небесный, Драконий, Инфернальный; *разговор с животными (speak with animals)*, *разговор с растениями (speak with plants)*, *языки (tongues)*;

Навыки: Акробатика +14, Обман +16, Дипломатия +18, Природа +14, Выступление +20, Религия +14, Выживание +12;

Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +5, **Инт:** +2, **Мдр:** +3, **Хар:** +5;

Предметы: *длинный меч +1*, арфа виртуоза.

КБ: 25; **Стойкость** +14, **Рефлексы** +16, **Воля** +16;

ПЗ: 145; **Уязвимость:** холодное железо 10, зло 10;

Свобода Выражения (Free Expression): С помощью эффектов с атрибутами «звук» или «слух» лиллэнд пытаются противодействовать любому эффекту, напрямую управляющему или манипулирующему существом или ограничивающему его свободу выражения, такому как от заклинания *тишина (silence)*. Она может также потратить действие с атрибутом «манипуляция», чтобы говорить с напором и противодействовать таким эффектам.

Скорость: 25 футов, Полёт 45 футов;

Ближний бой: **♦** *длинный меч +1* +18 (хаос, магическое, универсальное К), **Урон:** 1d8+10 режущий плюс 1d6 хаотичный и 1d6 добрый;

Ближний бой: **♦** хвост +18 (проворное, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+10 дробящий плюс 1d6 хаотичный, 1d6 добрый и Захват (Grab);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 26; **4-й:** *контрвыступление (counter performance)*, *иллюзорная местность (hallucinatory terrain)*, *исцеление (heal)*, *пробудить героизм (inspire heroics)*, *звуковой взрыв (sound burst)*, *внушение (suggestion)*; **3-й:** сон (*sleep*); **2-й:** тьма (*darkness*), невидимость (*invisibility*); **1-й:** очарование (*charm*); **Заговоры (4-й):** ступор (*daze*), обнаружение магии (*detect magic*), призракный звук (*ghost sound*), пробудить способности (*inspire competence*), пробудить отвагу (*inspire courage*), свет (*light*); **Постоянное (5-й):** языки (*tongues*); **(4-й):** разговор с растениями (*speak with plants*); **(2-й):** разговор с животными (*speak with animals*).

ГАЗЛЬ (АЗАТА-РЫЦАРЬ) GHAELE (CRUSADER AZATA)

Газли - преследующие исчадий рыцари Элизума, олицетворяющие свободу борьбы с угнетателями и другим злом. Газли редко напрямую участвуют в войнах смертных, но если в них замешаны исчадия, они готовы сделать исключение. Газль может принять облик смертного, чтобы сразиться с исчадиями наряду с остальными, поддерживая боевой дух и разрабатывая тактику борьбы с такими сверхъестественными врагами. Газли служат различным божествам и светозарным владыкам Элизума, хотя многие склоняются к Кайдену Кайлину, как к стороннику свободы и защитнику угнетённых. Среди азат газли чаще всего переходят к насилию в качестве решения проблем, но даже они стараются предотвращать боль и страдание там, где это возможно.

ГАЗЛЬ GHAELE

СУЩЕСТВО 13

ХА **СРЕДНЕЕ** **АЗАТА** **НЕБОЖИТЕЛЬ**

Восприятие: +25; ночное зрение, *видеть невидимое (see invisibility)*;

Языки: Небесный, Драконий, Инфернальный; *языки (tongues)*;

Навыки: Акробатика +27, Атлетика +26, Дипломатия +26, Природа +23, Религия +23, Скрытность +21, Знание Ведения Войны +26;

Сил: +7, **Лвк:** +4, **Вын:** +5, **Инт:** +3, **Мдр:** +4, **Хар:** +5;

Предметы: *двуручный меч +1*.

КБ: 34; **Стойкость** +26, **Рефлексы** +20, **Воля** +23;

ПЗ: 235; **Уязвимость:** холодное железо 15, зло 15;

Сопротивление: энергетический 15 (см. Выбор Уязвимости);

Клинок Свободы (Free Blade): **♦** Триггер: Газль оканчивает свой ход и не может действовать или совершает Удар (Strike) двуручным мечом с ситуативным или статусным штрафом. **Эффект:** Клинок газля неумолим в погоне за свободой, и его энергия может преодолеть любой эффект, мешающий его движениям. Газль предпринимает попытку противодействия против каждого эффекта, предотвращающего его Удар (Strike) двуручным мечом, накладывающего на этот Удар штраф или не дающего ему действовать. Газль может использовать это действие даже если не может предпринимать какие-либо действия.

Форма Света (Light Form): Тело газля частично нематериально и частично состоит из света, цвет которого соответствует стихийной энергии, содержащейся в его клинке на этот момент (см. Выбор Уязвимости). Он может передвигаться сквозь твёрдые предметы, но не может закончить своё действие внутри такого предмета.

Скорость: 35 футов, Полёт 100 футов.

Ближний бой: **♦** *святи́той двуру́чный меч +28* (добро, магическое, универсальное К),

Урон: 2d12+13 режущий плюс 1d6 добрый и 1d6 энергетический (см. Выбор Уязвимости);

Дальний бой: **♦** луч света +25 (хаос, добро, свет, дистанция 300 футов), **Урон:** 1d12 хаотичный плюс 1d12 добрый плюс 2d6+6 энергетический (см. Выбор Уязвимости);



ПРОЧИЕ АЗАТЫ

Азаты - наиболее разнообразные и распространенные из небожителей и на первозданных землях Элизума можно встретить самые разные подвиды азат, от четырёхглазых, похожих на мотыльков уинуджа, до сверхъестественно цветущих и прекрасных вераналлий, нижняя часть тела которых представляет собой чудесный сад полевых цветов и прочей растительности.

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 33; **7-й:** *цветная стена (chromatic wall)*, *рассеять магию (dispel magic)*, *исцеление (heal)*, *радужные брызги (prismatic spray)*; **6-й:** *иллюзорная сцена (illusory scene)*; **5-й:** *изгнание (banishment)*; **4-й:** *исцеление (heal)* (x4), *невидимость (invisibility)* (произвольное; только на себя), *восстановление (restoration)*; **3-й:** *чтение мыслей (mind reading)*; **2-й:** *вечное пламя (continual flame)* (произвольное), *рассеять магию (dispel magic)* (произвольное); **1-й:** *очарование (charm)*, *обнаружение мировоззрения (detect alignment)* (произвольное; только зло), *изменение облика (illusory disguise)* (произвольное); **Заговоры (7-й):** *пляшущие огоньки (dancing lights)*, *обнаружение магии (detect magic)*, *свет (light)*; **Постоянное (7-й):** *видеть невидимое (see invisibility)*; **(5-й):** *языки (tongues)*;

Сакральные Ритуалы: СЛ 33; *воскрешение (resurrect)*;

Выбор Уязвимости (Choose Weakness): ♦ (концентрация, прорицание, сакральное, эвокация, манипуляция); Газль пытается Вспомнить Информацию о враге, с которым он сражается. При успехе он может сменить стихийный урон, которые наносит его двуручный меч и луч света на кислоту, холод, электричество, огонь или звук, обычно в соответствии с Уязвимостью противника. Он также может сменить своё Сопротивление энергии на любой из этих видов энергии (её тип может отличаться от того, который используют атаки). Эти выборы остаются в силе, пока он снова не использует Выбор Уязвимости (Choose Weakness).

Взор Газля (Ghaele's Gaze): ♦ (сакральное, эвокация, зрение); Газль останавливает свой взгляд на любом не-добром существе, и оно подвергается эффекту заклинания *божественный приговор (divine decree)* (спасбросок Воли со СЛ 33). Если оно выживает, существо становится временно невосприимчиво к Взору Газля (Ghaele's Gaze) на 1 минуту.

Святой Клинок (Holy Blade): (сакральное, эвокация); Любое оружие в руках газля становится *святым оружием* мощи +2.



МЕСТА ОБИТАНИЯ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ

Стаи летучих мышей-вампиров гнездятся колониями везде, где они могут найти укрытие от непогоды, света и хищников, предпочитая пещеры, деревья и узкие ущелья. Гигантские летучие мыши предпочитают жить в меньшем количестве в глубоких пещерах, заброшенных шахтах или на чердаках заброшенных зданий. Ещё более крупные виды обитают в более глубоких областях Темноземья, где их часто используют в качестве верховых животных или даже ритуально убивают, а затем оживляют в качестве специализированных стражей-нежити жутких подземных городов и народов.

ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ ВАТ

Широкий спектр летучих мышей обитает по всему миру. Большинство этих ночных животных - безобидные насекомоядные, но смертоносные породы летучих мышей-вампиров и летучих мышей-переростков размером с лошадь представляют гораздо большую угрозу для искателей приключений.

СТАЯ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ-ВАМПИРОВ VAMPIRE BAT SWARM

Хотя типичная летучая мышь-вампир имеет размах крыльев 7 дюймов и не представляет серьезной угрозы для более крупной добычи в одиночку (и действительно, эти кровососы могут питаться не тревожа своих спящих жертв), некоторые необычно агрессивные виды этих летучих мышей охотятся смертоносными стаями. Клубящееся облако летучих мышей-вампиров гораздо опаснее, чем просто сумма возможного урона от каждой мыши по отдельности, и способно нанести огромное количество кровотокающих ран за пугающе короткий промежуток времени.

СТАЯ ЛЕТУЧИХ МЫШЕЙ-ВАМПИРОВ VAMPIRE BAT SWARM

СУЩЕСТВО 1

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ** **РОЙ**

Восприятие: +10; эхолокация (точное) 20 футов, сумеречное зрение;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +4 (+7 Лазание (Climb)), Скрытность +7;

Сил: +1, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** -4, **Мдр:** +3, **Хар:** -3;

Эхолокация (Echolocation): Стая летучих мышей может использовать свой слух как точное чувство на указанной дистанции.

КБ: 15; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +9, **Воля** +6;

ПЗ: 11; **Невосприимчивость:** точный урон, коллективный разум; **Уязвимость:** урон по области 3, урон брызгами 3; **Сопротивление:** дробящий 6, колющий 6, режущий 3.

Скорость: 5 футов, Полёт 30 футов;

Кровавый Пир (Blood Feast): ♦ Каждый враг в пространстве стаи летучих мышей получает 1d4 колющего урона (базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 16). Существа, провалившие спасбросок, также получают 1 продолжительного урона от кровотечения.

ГИГАНТСКАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ GIANT BAT

В то время как большие летучие мыши, безусловно, не редкость в тёмных пещерах и заброшенных руинах и могут внушать страх безгласным исследователям пещер, так называемая гигантская летучая мышь - настоящий монстр, весящий более 100 фунтов и имеющий размах крыльев почти 15 футов. В основном она питается фруктами и насекомыми, но может быть достаточно агрессивна под действием страха или голода. Атаки гигантских летучих мышей могут быстро породить слухи о более опасных монстрах - многие ошибочно принимают этих массивных животных за каких-то демонов или вампирических существ. Но, как и другие летучие мыши, гигантские летучие мыши - это обычные высокоорганизованные и разумные млекопитающие. Они иногда используются в качестве верховых животных более мелкими гуманоидами, обычно теми, кто родом из или проживает в горных или подземных регионах.

ГИГАНТСКАЯ ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ GIANT BAT

СУЩЕСТВО 2

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +11; эхолокация (точное) 40 футов, сумеречное зрение;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +8, Скрытность +8;

Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** -4, **Мдр:** +3, **Хар:** -2;

Эхолокация (Echolocation): Летучая мышь может использовать свой слух как точное чувство на указанной дистанции.

КБ: 18; Стойкость +9, Рефлексы +8, Воля +7;

ПЗ: 30;

Двукрылый Удар (Wing Thrash): ➡ **Триггер:** Враг наносит урон гигантской летучей мыши, находясь в соседней области. **Эффект:** Летучая мышь наносит один или два Удара (Strike) крыльями - один по существу, вызвавшему реакцию, а другой по другому соседнему существу.

Скорость: 15 футов, Полёт 30 футов;

Ближний бой: ➡ клыки +10, **Урон:** 1d10+4 колющий;

Ближний бой: ➡ крыло +10 (проворное), **Урон:** 1d6+4 режущий.



ПОСЕЛЕНИЯ БОГГОРДОВ

Боггарды предпочитают жить на заболоченных землях и топях. Хотя они чувствуют себя как дома в воде, они предпочитают проводить большую часть своей жизни на суше и строить деревни из глинобитных хижин. Они часто держат чудовищ в качестве охраны, таких как кровососы (стр. 42), крокодилы (стр. 67), гигантские лягушки или другие свирепые животные, прирученные (хотя бы едва-едва), чтобы служить защитниками.

БОГГАРА BOGGARD

Боггарды - агрессивные гуманоидные земноводные, которые в изобилии водятся на болотах, топях и даже в некоторых тропических лесах. Боггарды вылупляются из яиц в головастиков, яростно соревнуясь за пищу и даже пожирая своих братьев и сестер в этой борьбе. В течение 3 лет выжившие боггарды развивают руки, ноги и легкие, изучая азы охоты, ремесла и ведения войны — все необходимое для выживания в их обществе, где «сила делает правым». На вершине большинства иерархий боггардов возвышается громадный болотный провидец, пропитанный злой сакральной магией.

БОГГАРА-РАЗВЕДЧИК BOGGARD SCOUT

Часто назначенные патрулировать границы своих земель, боггарды-разведчики учатся говорить на других языках (как правило, общем), чтобы легче было сыпать угрозы и оскорбления в адрес нарушителей.

БОГГАРА-РАЗВЕДЧИК BOGGARD SCOUT СУЩЕСТВО 1

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **ЗЕМНОВОДНОЕ** **БОГГАРА** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +7; ночное зрение;

Языки: Боггардский, Общий;

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +8, Скрытность +7 (+9 в воде);

Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +0;

Предметы: кожаный доспех, моргенштерн, праща (10 снарядов).

КБ: 16; Стойкость +9, Рефлексы +5, Воля +7;

ПЗ: 24.

Скорость: 20 футов, Плавание 25 футов, хождение по болотам (swamp stride);

Ближний Бой: ➡ моргенштерн +8 (универсальное К), **Урон:** 1d6+3 дробящий;

Ближний Бой: ➡ язык +8 (досягаемость 10 футов), **Эффект:** захват языком (tongue grab);

Дальний бой: ➡ праща +7 (пропульсивное, перезарядка 1, шаг дистанции 50 футов), **Урон:** 1d6+1 дробящий;

Хождение по Болотам (Swamp Stride): Боггард-разведчик игнорирует пересеченную местность, вызванную особенностями болотного рельефа.

Жуткое Кваканье (Terrifying Croak): ➡ (слух, эмоция, страх, ментальный); Боггард-разведчик издает жуткое кваканье. Любой не-боггард в пределах 30 футов становится напуган (frightened) 1, если он не преуспеет в спасброске Воли со СЛ 17; те, кто критически преуспеет, временно невосприимчивы в течение 1 минуты.

Захват Языком (Tongue Grab): Если боггард-разведчик поразит существо своим языком, то это существо будет схвачено (grabbed) боггардом. В отличие от обычного захвата, существо не обездвижено (immobilized), но оно не может передвигаться за пределы досягаемости языка боггарда. Существо может отрезать язык попой атакой (КБ 13) и нанести по крайней мере 2 режущего урона. Хотя это не наносит никакого урона боггарду, это мешает ему использовать свой Удар (Strike) языком, пока он не восстановит свой язык, что занимает неделю.

БОГГАРА-БОЕЦ BOGGARD WARRIOR

Бойцы боггардов более сильны в единоборстве и предпочитают сражаться в одиночку, чтобы никто не мог оспорить их победы. Они, как известно, преследуют врагов, спасающихся бегством с целеустремленностью, которая кажется почти сверхъестественной.

БОГГАРА-БОЕЦ BOGGARD WARRIOR СУЩЕСТВО 2

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **ЗЕМНОВОДНОЕ** **БОГГАРА** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +8; ночное зрение;

Языки: Боггардский;

Навыки: Атлетика +8, Запугивание +5, Скрытность +6 (+8 в воде);

Сил: +4, **Лвк:** +0, **Вын:** +4, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;

Предметы: дубинка, метательное копьё (3), клепаный кожаный доспех.

КБ: 17; Стойкость +10, Рефлексы +5, Воля +8;

ПЗ: 38.

Скорость: 20 футов, Плавание 25 футов, хождение по болотам (swamp stride);

Ближний Бой: ➡ дубинка +10, **Урон:** 1d6+6 дробящий;

Ближний Бой: ➡ язык +10 (досягаемость 10 футов), **Эффект:** захват языком (tongue grab);

Дальний бой: ➡ метательное копьё +6 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+4 колющий;

Дальний бой: ➡ дубинка +6 (метательное 10 футов), **Урон:** 1d6+6 дробящий;

Хождение по Болотам (Swamp Stride): Как у богарда-разведчика;

Жуткое Кваканье (Terrifying Croak): ➡ (слух, эмоция, страх, ментальный): Как у богарда-разведчика, только со СЛ 18;

Захват Языком (Tongue Grab): Как у богарда-разведчика, только КБ 15 и 3 ПЗ.

БОГАРД-ПРОВИДЕЦ BOGGARD SWAMPSEER

Богард-провидец был одарен магией благодаря своему поклонению демонической владычице Гогунте и использует свою силу, чтобы править деревней богардов, держа остальную часть деревни в узде и планируя набеги на близлежащие общины.

БОГАРД-ПРОВИДЕЦ BOGGARD SWAMPSEER СУЩЕСТВО 3

ХЗ СРЕДНЕЕ ЗЕМНОВОДНОЕ БОГАРА ГУМАНОИД

Восприятие: +11; ночное зрение;

Языки: Бездны, Богардский, Общий;

Навыки: Атлетика +8, Запугивание +8, Медицина +9, Природа +11, Выступление +8, Религия +9;

Сил: +3, **Лвк:** +0, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +4, **Хар:** +3;

Предметы: посох.

КБ: 18; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +7, **Воля** +11;

ПЗ: 40.

Скорость: 20 футов, Плавание 25 футов, хождение по болотам (swamp stride);

Ближний Бой: ➡ посох +10 (двуручное d8), **Урон:** 1d4+6 дробящий;

Ближний Бой: ➡ язык +10 (досягаемость 10 футов), **Эффект:** захват языком (tongue grab);

Первобытные подготовленные заклинания: СЛ 21, атака +11; **2-й:** кислотная стрела (acid arrow), непроглядный туман (obscuring mist); **1-й:** страх (fear), прыжок (jump), шиллеула (shillelagh);

Заговоры (2-й): кислотный всплеск (acid splash), пляшущие огоньки (dancing lights), луч холода (ray of frost), , лунушка (tanglefoot);

Разрушительное Кваканье (Destructive Croak): ➡➡ (звук): Болотный провидец издает мощное кваканье, которое наносит 4d6 урона от звука любому не-богарду в пределах 15-футовой эманации (базовый спасбросок Стойкости СЛ 19); любое напуганное (frightened) существо получает дополнительный урон от звука, равный удвоенному значению его состояния «напуган» (frightened). Богард не может снова использовать Разрушительное Кваканье (Destructive Croak) 1d4 раунда.

Заглушающее Гудение (Drowning Drone): ➡ (слух, ментальный) **Триггер:** Богард-провидец или один из его союзников в пределах 60 футов пытается совершить спасбросок от эффекта с атрибутом «слух» или «звук»; **Эффект:** Болотный провидец издает кваканье, которое заглушает другие звуки. Он совершает проверку Выступления. Он и союзники богарда в этой области могут использовать большее значение либо проверки Выступления богарда-провидца, либо их спасброска, чтобы устранить эффект с атрибутом «слух» или «звук».

Хождение по Болотам (Swamp Stride): Как у богарда-разведчика;

Жуткое Кваканье (Terrifying Croak): ➡ (слух, эмоция, страх, ментальный): Как у богарда-разведчика, только со СЛ 19.

Захват Языком (Tongue Grab): Как у богарда-разведчика, но КБ 15 и 4 ПЗ;

ЯД СИНЕЙ СТРЕКОЗЫ BLUE DRAGONFLY POISON

Богард варит сильнодействующий токсин, изготовленный из синей стрекозы. Болотный провидец употребляют эту смесь, чтобы пробудить свои сакральные силы, но яд вызывает у большинства других существ калечащие галлюцинации.

ЯД СИНЕЙ СТРЕКОЗЫ BLUE DRAGONFLY POISON

ПРЕДМЕТ 3

НЕОБЫЧНЫЙ АЛХИМИЧЕСКИЙ РАСХОДУЕМЫЙ ГЛОТАЕМЫЙ ЯД

Цена: 7 зм;

Использование: удерживаемый в 1 руке; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡ Взаимодействие (Interact);



СОКРОВИЩА КАЛИНЫ

Многие калины прячут блестящие брелки и безделушки под своими тёмными лохмотьями, скрывая их от глаз своих жадных сородичей. Они также держат под рукой несколько доз ядовитой чёрной мази для вывода из строя врагов.

Спасбросок: СЛ 17 Стойкости; **Проявление:** 10 минут; **Максимальная длительность:** 30 минут; **Стадия 1:** растерян (dazzled) (10 минут); **Стадия 2:** растерян (dazzled) и напуган (frightened) 1 (10 минут); **Стадия 3:** напуган (frightened) 1 и в замешательстве (confused) 1 (1 минута).

КАЛИНЫ CALIGNI

Калины прячутся в подземных городах, выползая на поверхность, чтобы красть, подстергать и причинять вред. Каждый калины выполняет определенную роль и развиваются в определенной форме, определяемой сверхъестественными традициями и влияниями в обществе калины. Независимо от их размера или роли, все калины имеют измождённый вид, с бледной кожей и белыми глазами. Некоторые обитатели поверхности называют калины «тёмным народом», термин, который они не любят, потому что он не отражает ни их внешность, ни характер, только их окружение.



ГОГУНТА GOGUNTA

Гогунта - покровительница народа богардов, многие из которых поклоняются ей как своей богине.

Повеления: приносить в жертву существ через утопление, веселиться или петь на болотах, кормить или помогать земноводным;

Анафема: даровать милость богардам которые поклоняются другим божествам;

Мировоззрение последователей: ХЗ.

ДАРОВАННЫЕ СИЛЫ

Сакральная купель: вред (harm);

Сакральный Навык: Запугивания;

Любимое оружие: хлыст;

Домены: потворства, могущества, тирании, воды;

Заклинания Жреца: 1-й: прыжок (jump), 3-й: вонючее облако (stinking cloud), 5-й: черные щупальца (black tentacles).

КАЛИНЫ-ТАНЦОР CALIGNI DANCER

Калины-танцоры служат посредниками между кланами калины.

КАЛИНЫ-ТАНЦОР CALIGNI DANCER

СУЩЕСТВО 1

ХН **МАЛЕНЬКОЕ** **КАЛИНЫ** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +6; превосходное ночное зрение, Ослепление Светом;

Языки: Калинийский;

Навыки: Акробатика +7, Выступление +6, Скрытность +7, Воровство +7;

Сил +0, **Лвк** +4, **Вын** +2, **Инт** -1, **Мдр** +1, **Хар** +3;

Предметы: бэтон (лёгкая булава), кинжал.

КБ: 17; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +9, **Воля** +4;

ПЗ: 18, смертельная вспышка;

Отвлекающая Резвость ➤ (удача, манипуляция) **Триггер:** Союзник в пределах 10 футов от танцора совершает спасбросок против эффекта с атрибутом ментальный или иллюзия. **Эффект:** Союзник может совершить проверку спасброска дважды и взять лучший результат.

Смертельная Вспышка (свет): Когда танцор умирает, его тело сгорает во вспышке белого света. Все существа в 10-футовой эманации должны преуспеть в Спасброске Воли СЛ 17 или будут растеряны (dazzled) в течение 1d4 раундов. Калины, провалившие спасбросок, становятся напуганными (frightened) 1. Снаряжение и сокровища танцора остаются в куче там, где они умерли. Поскольку это не магический эффект, свет не имеет никакого эффекта в магической тьме.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ бэтон +9 (проворное, фехтовальное, токающее), **Урон:** 1d4 дробящий;

Ближний бой: ➤ кинжал +9 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d4 колющий;

Дальний бой: ➤ кинжал +9 (проворное, метательное 10 футов, универсальное Р), **Урон:** 1d4 колющий;

Оккультные Врождённые Заклинания СЛ 16; **Заклинания (1-й):** *контрвыступление (counter performance)* (только зрение; Основная Книга Правил 436), побудить отвагу (*inspire courage*) (Основная Книга Правил 437);

Проклятие Танцора (Dancer's Curse): ➤ (проклятие, очарование, оккультное, ментальный); Калины-танцор проклинает врага прикосновением. Если цель терпит неудачу при спасброске Воли СЛ 18, она становится неуклюжей (clumsy) 1 и ошеломлённой (stupefied) 1. Затем цель временно становится невосприимчивой на 24 часа. Эти состояния сохраняются до тех пор, пока проклятие не будет снято. Жертва может пробовать совершать повторные спасброски Воли СЛ 18 каждый час, чтобы избавиться от проклятия;

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Калины-танцор наносит дополнительно 1d6 точного урона застигнутым врасплох (flat-footed) существам.

КАЛИНЫ-ПРОНЫРА CALIGNI CREEPER

Самые распространенные из калины - это озорные калины-пронеры.

КАЛИНЫ-ПРОНЫРА CALIGNI CREEPER

СУЩЕСТВО 2

ХН **МАЛЕНЬКОЕ** **КАЛИНЫ** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +8; превосходное ночное зрение, Ослепление Светом;

Языки: Калинийский;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +4, Скрытность +10, Воровство +8;

Сил +0, **Лвк** +4, **Вын** +3, **Инт** -1, **Мдр** +2, **Хар** +1;

Предметы: ядовитая чёрная мазь (3 дозы, см. страницу 50), кинжал.

КБ: 19; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +10, **Воля** +6;

ПЗ: 30, смертельная вспышка;

Вспышка Смерти (Death Flash) (свет): Когда калины-пронера умирает, его тело сгорает во вспышке яркого света. Все существа в 10-футовой эманации должны преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 17, иначе они будут ослеплены (blinded) на 1d6 раундов. Существа успешно выполнившие спасбросок, ослеплены (blinded) только на 1 раунд. Снаряжение и сокровища прониры остаются на месте, где они погибли. Поскольку это не магический эффект, свет не имеет никакого эффекта в магической тьме.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ кинжал +10 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d4+4 колющий плюс яд чёрной мази (black smear poison) (смотри ниже);

Дальний бой: ➤ кинжал +10 (проворное, метательное 10 футов, универсальное Р), **Урон:** 1d4 колющий плюс яд чёрной мази (black smear poison) (смотри ниже);

Оккультные врождённые заклинания: СЛ 15; 2-й: *тьма (darkness)* (произвольное); **Заговоры (1-й):** *обнаружение магии (detect magic)*;

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Калины-пронера наносит дополнительно 1d6 точного урона застигнутым-врасплох (flat-footed) существам.

КАЛИНЫ-ОХОТНИК CALIGNI STALKER

Калины-охотники часто являются лидерами анклавов калины.

КАЛИНЫ-ОХОТНИК CALIGNI STALKER

СУЩЕСТВО 4

ХН **СРЕДНЕЕ** **КАЛИНЫ** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +10; превосходное ночное зрение, Ослепление Светом (Light Blindness);

Языки: Калинийский, Подземный;

Навыки: Акробатика +13, Атлетика +8, Скрытность +13, Воровство +11;

Сил: +2, **Лвк:** +5, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;

Предметы: ядовитая чёрная мазь (black smear poison) (6 доз; см. ниже), кожаный доспех, короткий меч (2).

КБ: 21; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +13, **Воля** +8;

ПЗ: 60, смертельное пламя;

Пламя Смерти (Death Flame): (свет); Когда охотник умирает, его тело вспыхивает раскаленным добела пламенем. Все существа в 20-футовом всплеске получают 5d6 урона от огня (базовый спасбросок Рефлексов против СЛ 21). Снаряжение и сокровища охотника остаются на месте его гибели, не подверженные пламени.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➡ короткий меч +13 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d6+7 колющий плюс яд чёрной мази (black smear poison) (см. ниже);

Окультизм врождённые заклинания: СЛ 19; **2-й:** *тьма (darkness)* (произвольное), *непроглядный туман (obscuring mist)* (произвольное); **Заговоры (2-й):** *обнаружение магии (detect magic)*;

Двойной Разрез (Double Slice): ➡➡ Калины-охотник наносит два Удара по одной и той же цели, по одному каждому из своих коротких мечей. Охотник объединяет урон от любых атак, которые попадают, и учитывает точный урон, Сопrotивления и Уязвимости только один раз. Обе атаки засчитываются в штраф за многократную атаку охотника, но штраф увеличивается только после обеих атак.

Приказ «Окружить» (Encircling Command): ➡ (слух); Каждый калины-проньера в пределах 30 футов от охотника может сделать Шаг (Step). Каждый проньера может получить преимущество от Приказа «Окружить» (Encircling Command) только один раз за раунд.

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Калины-охотник наносит дополнительно 1d6 точного урона застигнутым-врасплох (flat-footed) существам.



ИСТОКИ КАЛИНЫ

Калины - потомки людей, которые тысячи лет назад бежали под землю, спасаясь от разрушительного катаклизма, и молили о спасении злых, призрачных полубогов, известных только как Отрёкшиеся. Отрёкшиеся превратили беженцев в крепких выживших, но за это пришлось заплатить: каждый погибший калины сгорает в порыве энергии, дающей Отрёкшимся частичку души. Величайшая ирония сделки калины заключается в том, что сами Отрёкшиеся таинственным образом исчезли давным-давно и больше не отвечают на мольбы и молитвы. Сегодня калины все еще вспыхивают светом после смерти, но энергия их душ больше не питает таинственный пантеон призрачных божеств

ЯДОВИТАЯ ЧЁРНАЯ МАЗЬ (BLACK SMEAR POISON)

Многие калины используют изнуряющий яд, созданный из подземных грибов.

ЯДОВИТАЯ ЧЁРНАЯ МАЗЬ BLACK SMEAR POISON

ПРЕДМЕТ 2

НЕОБЫЧНЫЙ **АЛХИМИЧЕСКИЙ** **РАСХОДУЕМЫЙ** **РАНЕНИЕ** **ЯД**

Цена: 5 зм;

Использование: удерживаемый в 2 руках; **Нагрузка:** Л;

Активация: ➡➡➡ Взаимодействие (Interact);

Спасбросок: СЛ 16 **Стойкость;** **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 яд и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** Как стадия 1; **Стадия 3:** 1d6 яд и ослаблен (enfeebled) 2 (1 раунд).



СТРАНА КОШКОЛЮДОВ

Кошколюды утверждают, что они родом из далекой страны под названием Муррасет в Южном Гарунде. Эта страна, по слухам, хранит в своем сердце мрачную тайну, подробности которой её благоразумные обитатели неохотно раскрывают посторонним. Действительно, немногие искатели приключений из района Внутреннего Моря сумели проникнуть в Муррасет, не говоря уже о том, чтобы открыть какие-либо его тайны.

КОШКОЛЮД CATFOLK

Гибкие и проворные, с кошачьими чертами лица и длинными хвостами, амурруны - странники, исследователи и экстрасенсы, которые по своей природе общительны и необузданно любопытны. Эта последняя характеристика доводит многих отдельных амуррунов до беды, но эта любознательность сочетается с врождённой безучастностью, которая компенсирует большую часть их склонности ставить себя в опасные ситуации. Они принимают термин «кошколюды» как название своего народа с изяществом и налётом весёлой самоиронии.

В своих стремлениях к исследованиям и обучению, кошколюды вышли южных тропиков - исконного места обитания своих предков и распространились по другим частям мира, путешествуя небольшими группами. Одинокого кошколюда можно встретить в любой точке мира, но редко можно найти поселение за пределами их традиционных национальных границ. Эти встречи возможны благодаря их врождённой жажде странствий и ненасытного поиска чудесного. Как многие кошколюды могут сказать: «Я прожил со своим народом всю свою жизнь, но ты? Ты другой и непохожий на нас! Есть так много всего, чему я хочу научиться от тебя!»

Давние амуррунские легенды утверждают, что кошколюды сначала были созданы как стражи, а затем им было поручено защищать мир от тех зловещных сил, что существуют на его окраинах. Часто это обвинение проявляется как давняя оппозиция культистам демонических владык, архидьяволов и других полубогов исчадий. Многие кошколюды поклоняются духам творения, используя ритуалы привлечения удачи и изгнания неудачи именем духов, в то время как другие почитают свой собственный небольшой пантеон божеств. Те, кто путешествует, часто находят утешение в поклонении Дезне, учение которой достаточно близко совпадает с их собственными пристрастиями.

Кошколюды хорошо приспосабливаются к роли авантюриста и могут быть весьма разнообразны в своих областях обучения и специализации. Те, кто следует традициям рейнджеров и плутов, возможно, встречаются чаще всего, но не в подавляющем большинстве. Их естественное любопытство заставляет некоторых кошколюдов заниматься мистическими искусствами, выбирая стезю волшебников или следовать божественному пути жреца.

КОШКОЛЮД-ЦАРАПУН CATFOLK POUNCER

Кошколюды-царапуны путешествуют по миру в поисках новых впечатлений.

КОШКОЛЮД-ЦАРАПУН CATFOLK POUNCER

СУЩЕСТВО 1

ХА **СРЕДНЕЕ** **КОШКОЛЮД** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +6; сумеречное зрение;

Языки: Амуррун, Общий;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +6, Природа +4, Скрытность +7, Выживание +4;

Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +1;

Предметы: двуручный топор, кожаный доспех, копье (3).

КБ: 17; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +9, **Воля** +4;

ПЗ: 19;

Кошачья Удача (Cat's Luck): 🐾 (удача); **Триггер:** Кошколюд-царапун проваливает или критически проваливает спасбросок Рефлексов;

Частота: Один раз в день; **Эффект:** Повторно совершает спасбросок и берёт лучший результат.



БОЖЕСТВА ДАЙМОНОВ

Многочисленные могущественные и уникальные даймонические полубоги, известные под общим названием - предвестники, правят полосами Абаддона. Но над этими полубогами стоят существа еще более могущественные - четыре Всадника Апокалипсиса. Со сменой эпох имена и личности конкретных всадников меняются. В настоящее время они состоят из Аполлиона (Всадника Чумы), Харона (Всадника Смерти), Сюриэля (Всадника Войны) и Трелмарксиана (Всадника Голода). Из них только Харон никогда не был новоначальным. Некоторые считают, что «Пятый Всадник» когда-то правил остальными четырьмя, в то время как другие утверждают, что вечно затмеваемое солнце в небе над Абаддоном - это все, что осталось от этого давно умершего бога.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: 🗡️ двуручный топор +8 (сметающее), **Урон:** 1d12+3 режущий;

Ближний бой: 🗡️ кинжал +9 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d4+3 колющий;

Дальний бой: 🗡️ кинжал +9 (проворное, метательное 10 футов, универсальное Р), **Урон:** 1d4+3 колющий;

Внезапный Рывок (Sudden Charge): 🏃‍♂️ Кошколюд-царапун Бежит (Strides) со своей удвоенной Скоростью. Если кошколюд заканчивает свое передвижение в пределах досягаемости хотя бы одного врага, он может нанести Удар ближнего боя по этому врагу.

ДАЙМОН DAEMON

Обитатели мрачного и ужасного плана Абаддон, дэймоны созданы и посвящены уничтожению жизни во всех ее формах. Они стремятся к смерти каждого смертного существа самыми мучительными и ужасными способами, все они служат апокалиптическим сущностям, известным как Четыре Всадника. Каждый вид дэймонов представляет собой особый способ умерщвления, и их силы почти всегда направлены на распространение именно этой конкретной формы смерти. Используя эти силы, они стремятся низвергнуть все сущее в бездну безнадежности и отчаяния и предать все души забвению.

В то время как те, кто призывает дэймонов на Материальный План, обычно стремятся использовать разрушительные и развращающие силы этих созданий для своих собственных целей, дэймоны всегда ищут способы распространять страх, сомнение и отчаяние, куда бы они ни направились. Часто дэймоны маскируют свои заговоры под действия других исчадий, зная, что такая путаница усиливает страх смертных.

В то время как все исчадия стремятся заманить смертных на стезю зла, чтобы увеличить свою численность и силу на их родных Планах, дэймоны также движимы сверхъестественным голодом, утоляемым только смертными душами и используют различные методы (не в последнюю очередь это камни душ какодаймонов) чтобы заманить их в ловушку. На Абаддоне и в других угрожающих местах по всей мультивселенной души являются одновременно деликатесом, товаром и источником

магической силы, а дэймоны - одними из величайших обжор, торговцев и наркозависимых от этого духовного «ресурса».

КАКОДАЙМОН (ДАЙМОН-ЖНЕЦ) CASODAEMON (HARVESTER DAEMON)

Эти воплощения безумного насилия и злобы рождаются из водоворотов разгневанных и искаженных душ среди туманов Абаддона. Какодаймоны постоянно жаждут душ смертных и стремятся причинять страдания. Как скрежежущие шары зубов, плавников и шипов, они являются самыми слабыми из дэймонов, сплавом различных второстепенных форм смерти без силы, которая приходит от сосредоточения на единственной причине смерти.

КАКОДАЙМОН CASODAEMON

СУЩЕСТВО 1

ИЗ **КРОШЕЧНОЕ** **ДАЙМОН** **ИСЧАДИЕ**

Восприятие: +6; ночное зрение;

Языки: Общий, Даймонический; телепатия 100 футов;

Навыки: Акробатика +8, Обман +5, Религия +6, Скрытность +8;

Сил: +0, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +2.

КБ: 16; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +8, **Воля** +6;

ПЗ: 22; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты; **Уязвимость:** добро 3.

Скорость: 5 футов, Полёт 40 футов;

Ближний бой: 🗡️ челюсти +8 (проворное, болезнь, зло, фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d8 колющий плюс 1d4 злой и какодаймония (casodaemonia);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 17; **4-й:** чтение знамений (read omens); **2-й:** невидимость (invisibility) (произвольное, только на себя); **1-й:** обнаружение мировоззрения (detect alignment) (произвольное, только добро), страх (fear); **Заговоры (1-й):** обнаружение магии (detect magic) (произвольное);

Какодаймо́ния (Cacodaemonia): (болезнь); Какодаймон может телепатически общаться с пораженным существом на любом расстоянии в пределах Плана; **Спасбросок:** Стойкости СЛ 17; **Стадия 1:** переносчик (1 день); **Стадия 2:** ошеломлён (stupefied) 1 (1 день); **Стадия 3:** ошеломлён (stupefied) 2 (1 день).

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация);

• **Ящерица:** **Скорость:** 20 футов; **Ближний бой:** челюсти +8 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d8+1 колющий;

• **Осьминог:** **Размер:** Маленькое; **Скорость:** 20 футов; **Плавание** 30 футов; **Ближний бой:** щупальце +8 (фехтовальное), **Урон:** 1d8+1 дробящий плюс Захват (Grab); **Ближний бой:** клюв +8 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d6 колющий плюс 2 яд;

• **Скорпион:** **Размер:** Маленькое; **Ближний бой:** клешня +8 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d6+1 дробящий плюс Захват (Grab); **Ближний бой:** жало +8 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d6+1 колющий плюс 1d4 яд;

Клетка Души (Soul Lock): ➤➤➤ (смерть, прорицание, некромантия); Один раз в день какодаймон может проглотить душу разумного существа в пределах 30 футов, которое умерло в течение последней минуты. Когда это происходит,

какодаймон вырачивает в своем кишечнике самоцвет души размером с кулак (Твёрдость 2, ПЗ 8) и может оторвать его в любое время в качестве действия «Взаимодействие» (Interact). Разрушение самоцвета освобождает душу внутри, но не возвращает умершее существо к жизни. Заклинатель, который заклинанием пытается вернуть к жизни существо, чья душа находится запертой внутри самоцвета души, должен преуспеть в проверке Религии СЛ 30. При успехе самоцвет души разбивается, и существо возвращается к жизни, как обычно при сотворении заклинания.

Используя Взаимодействие (Interact), исчадие может проглотить самоцвет души, которым владеет, отправляя душу на свой родной План, обрекая тем самым на вечные мучения. Исчадие получает быстрое исцеление 5 на 1 минуту.



ЦЕННОСТЬ САМОЦВЕТОВ ДУШ

Самоцветы душ продаются на чёрных рынках, что считается низким как для небожителей, так и для психопомпов. Ценность самоцветов души варьируется, но, как правило, она соответствует уровню души, заключенной в камне.

СЕУСТОДАЙМОН (ДАЙМОН-СТРАЖ) CEUSTODAEMON (GUARDIAN DAEMON)

Сеустодаймоны формируются из душ гнусных смертных, особенно тех, кто приложил усилия, чтобы ускорить свою собственную смерть, их готовность превращает их в слуг даймонов. Их потусторонние чувства делают их полезными для защиты хранилищ и подобных мест на Материальном Плана. Сеустодаймоны созданы, чтобы служить, но всегда ищут способы разрушить свои оковы, чтобы они могли разорвать плоть своих смертных призывателей. Наихудший тип колдунов призывает сеустодаймонов только для того, чтобы выпустить их в мир в надежде выслужиться перед силами Абаддона.

СЕУСТОДАЙМОН CEUSTODAEMON

СУЩЕСТВО 6

НЗ **КРУПНОЕ** **ДАЙМОН** **ИСЧАДИЕ**

Восприятие: +14; ночное зрение, *видеть невидимое* (see invisibility);

Языки: Общий, Даймонический; телепатия 100 футов;

Навыки: Обман +15, Запугивание +13, Скрытность +12, Выживание +10;

Сил: +5, **Лвк:** +2, **Вын:** +4, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** +3.

КБ: 23; **Стойкость** +16, **Рефлексы** +12, **Воля** +12;

ПЗ: 130; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты; **Уязвимость:** добро 10.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +16 (зло, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+5 колющий плюс 1d6 злой и жестокие раны (vicious wounds);

Ближний бой: ➤ когти +16 (проворное, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+5 режущий плюс 1d6 злой и жестокие раны (vicious wounds);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 23; **Т-й:** *Полёт* (fly); **4-й:** *пространственная дверь* (dimension door) (произвольное); **3-й:** *рассеять магию* (dispel magic) (x2), *паралич* (paralyze); **1-й:** *обнаружение мировоззрения* (detect alignment) (произвольное, только добро); **Постоянное (2-й):** *видеть невидимое* (see invisibility);

Дыхание: ➤➤ (сакральное, эвокация, огонь); Сеустодаймон выдыхает пламя в области 30-футового конуса. Существа в конусе получают 7d6 урона от огня (базовый спасбросок Рефлексов СЛ 24). Сеустодаймон и каждое существо, провалившее спасбросок, загораются, получая 2d6 продолжительного урона от огня. Дыхание (breath weapon) нельзя использовать снова в течение 1d4 раунда.

Привлечение на Службу (Drawn to Service): Когда сеустодаймон переносится на другой План с такими эффектами, как *планарный призыв* (planar binding) или ритуалом *планарный союзник* (planar ally), СЛ основных и вспомогательных проверок Навыков снижается на 5, и сеустодаймон требует только половину от обычной стоимости своих услуг.

Жестокие Раны (Vicious Wounds): При успешном Ударе (Strike) челюстями или когтями сеустодаймон жестоко терзает свою жертву, в этот момент похожие раны появляются на его собственном теле. Цель получает 1d6 дополнительного урона, и сеустодаймон получает такое же количество дополнительного урона. Если этот дополнительный урон цели удваивается из-за критического попадания, сеустодаймон также получает удвоенный урон.

ЛЕЙКОДАЙМОН (ДАЙМОН ЧУМЫ) LEUKODAEMON (PESTILENCE DAEMON)

Эти даймоны с черепообразными головами и крыльями стервятника - предвестники чумы и слуги своего покровителя - всадника Аполлиона. Лейкодаймоны - проявления злых душ, погибших от болезни при жизни, они неустанно трудятся над распространением болезней по всем мирам мультивселенной. Больше, чем любой другой даймон, лейкодаймоны сотрудничают друг с другом и с теми, кто призывает их в миры смертных, чтобы распространять болезни и чуму, избегая личной славы ради конечного результата.



ДАЙМОНИЧЕСКИЙ ПАРАДОКС

Даймоны воплощают фундаментальный парадокс — в то время как они являются воплощениями смерти и стремятся поглотить все живое, они сами являются живыми существами. Некоторые говорят о славном конце времен, после которого реальность, наконец, освободится от заразы, которой является сама жизнь. Большинство даймонов не задумываются над этим парадоксом.

ЛЕЙКОДАЙМОН LEUKODAEMON

СУЩЕСТВО 9

НЗ **КРУПНОЕ** **ДАЙМОН** **ИСЧАДИЕ**

Восприятие: +20; ночное зрение, чутъё хвори (plaguesense) 60 футов;

Языки: Общий, Даймонический; телепатия 100 футов;

Навыки: Акробатика +18, Запугивание +18, Медицина +20, Религия +20, Скрытность +18, Выживание +16;

Сил: +6, **Лвк:** +5, **Вын:** +1, **Инт:** +3, **Мдр:** +5, **Хар:** +3;

Предметы: композитный длинный лук мощи +1 (striking composite longbow) (50 стрел);

Чутъё Хвори (Plaguesense): Лейкодаймон чувствует любое существо с болезнью и знает тип и текущую стадию всех болезней, переносимых любым существом в пределах досягаемости.

КБ: 28; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +21, **Воля** +19; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 155; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь; **Уязвимость:** добро 10;

Инфицирующая аура (Infectious Aura): (аура, болезнь) 30 футов; Лейкодаймоны испускают инфекцию. Все существа в пределах 30 футов от лейкодаймона получают статусный штраф -2 к спасброскам от эффектов болезни. Если существо в пределах дистанции заражается или болезнь развивается, все соседние существа подвергаются той же болезни с той же СЛ.

Скорость: 25 футов, Полёт 40 футов;

Ближний бой: **◆** челюсти +21 (болезнь, зло, магическое, досягаемость 10 футов),

Урон: 2d12+9 колющий плюс 1d6 злой и даймониический мор (daemonic pestilence);

Ближний бой: **◆** когти +21 (проворное, болезнь, зло, магическое, досягаемость 10 футов),

Урон: 2d8+9 режущий плюс 1d6 злой и даймониический мор (daemonic pestilence);

Дальний бой: **◆** композитный длинный лук +21 (смертоносное 1d10, болезнь, зло, магическое, пропульсивное, шаг дистанции 100 футов, перезарядка 0, дальноточное 30 футов), **Урон:** 2d8+9 колющий плюс 1d6 злой и даймониический мор (daemonic pestilence);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 26; **5-й:** пространственная дверь (dimension door);

4-й: пространственная дверь (dimension door) (произвольное), рассеять магию (dispel magic) (x2);

1-й: обнаружение мировоззрения (detect alignment) (произвольное, только добро);

Дыхание (Breath Weapon): **◆◆** (эвокация, сакральное): Лейкодаймон выдыхает облако трупных чёрных мух, кусающих всех в области 20-футового конуса. Существа в пределах конуса получают 4d8 колющего урона (базовый спасбросок Рефлексов СЛ 28). Существо, провалившее спасбросок, получает состояние тошнота (sickened) 1 (или 2 при критическом провале).

Даймонический Мор (Daemonic Pestilence): (болезнь); Лейкодаймон может телепатически общаться с пораженным существом на любом расстоянии в пределах одного Плана; **Спасбросок:** Стойкость СЛ 28; **Стадия 1:** переносчик (1 день); **Стадия 2:** истощен (drained) 1 (1 день); **Стадия 3:** истощен (drained) 2 (1 день); **Стадия 4:** истощен (drained) 2 (1 день); **Стадия 5:** истощен (drained) 3 (1 неделя); **Стадия 6:** смерть.

Ускорение Мора (Quicken Pestilence): **◆** (сакральное, манипуляция, некромантия); Лейкодаймон способствует интенсивному течению болезни. Он выбирает цель в своей моровой ауре, которая в настоящее время поражена болезнью. Это существо должно выполнить спасбросок Стойкости против болезни, как если бы период для текущей стадии болезни прошёл.



ПРОЧИЕ ДАЙМОНЫ

Существует столько же даймонов, сколько существует ужасных способов умереть. Кровавый сангудаймон олицетворяет смерть от потери крови, в то время как скелетный танадаймон олицетворяет смерть от старости. Самые могущественные даймоны - это олетродаймоны, олицетворяющие массовые смерти, вызванные апокалипсисом и концом целых миров.

АСТРАДАЙМОН (ДАЙМОН ПУСТОТЫ) ASTRADAEMON (VOID DAEMON)

Эти пугающие, почти рептильные даймоны представляют собой смерть от прямого нападения на душу или жизненную силу — ту же самую ошеломляющую смерть, которую они приносят своим падшим прикосновением. Редко встречающиеся на Материальном Планае, астрадаймоны проводят большую часть своего времени в поисках путей между миром живых и загробной жизнью. Там они захватывают души отправляющиеся в мир иной, вырывая их с предначертанных путей (как в миры покоя, так и в миры наказаний) и таща их в Абaddon в качестве дани их бессмертным повелителям. Эти ужасающие хищники мертвых также могут быть найдены на берегах Реки Душ на Астральном Планае, где они постоянно охотятся за новыми жертвами. Поэтому психопомпы питают особую ненависть к астрадаймонам, и столкновения между ними и этими жуткими охотниками за недавно ушедшими поистине легендарны.

Не все астрадаймоны ограничивают свою охоту душами. Самые известные из них служат Всадникам в качестве наемных убийц.

АСТРАДАЙМОН ASTRADAEMON

СУЩЕСТВО 16

НЗ **КРУПНОЕ** **ДАЙМОН** **ИСЧАДИЕ**

Восприятие: +28; ночное зрение, чутъё жизни (lifesense) 30 футов, истинное зрение (true seeing);

Языки: Общий, Даймонический; телепатия 100 футов;

Навыки: Акробатика +28, Запугивание +33, Религия +26, Скрытность +28, Выживание +26;

Сил: +5, **Лвк:** +6, **Вын:** +7, **Инт:** +2, **Мдр:** +4, **Хар:** +7.

КБ: 39; **Стойкость** +27, **Рефлексы** +30, **Воля** +26; статусный бонус +1 для всех спасбросков против магии;

ПЗ: 240; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, негативный; **Уязвимость:** добро 15;

Вытягивание Души (Soul Siphon): (аура, сакральное, сила, некромантия); 30 футов. Астрадаймон черпает силу из душ недавно убитых. Если Маленькое или более крупное живое существо умирает в его ауре, астрадаймон получает 5 временных ПЗ и статусный бонус +1 к броскам атаки и урона в течение 1 раунда, если только существо не было убито способностью астрадаймона Пожирание Души (Devour Soul). Бесплотная нежить и живые духи, путешествующие вне тела, получают 1d8 силового урона каждый раунд, находясь внутри ауры даймона от духовного давления, когда астрадаймон вытягивает фрагменты их души.

Смещение (Displacement): (сакральное, иллюзия, зрение); Астрадаймон искривляет свет, представая смещенным относительно своего истинного положения, хотя он всё еще находится в том же самом пространстве. Существа, целящиеся в астрадаймона, должны выполнить фиксированную проверку со СЛ 11, как если бы астрадаймон был скрыт (hidden), даже если он остается замеченным (observed). Такие эффекты, как от Черты Бой Вслепую (Blind-Fight) или острое зрение полурослика, которые применяются при фиксированной проверке против скрытых (hidden) существ, также применяются против смещенного астрадаймона.

Скорость: 60 футов, Полёт 60 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +32 (зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8+9 колющий плюс 1d6 злой, Истощение Жизни (Essence Drain) и Захват (Grab);

Ближний бой: ➤ коготь +32 (проворное, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d6+9 режущий плюс 1d6 злой и Истощение Жизни (Essence Drain);

Ближний бой: ➤ хвост +32 (зло, магическое, досягаемость 15 футов), **Урон:** 3d10+9 дробящий плюс 1d6 злой и Истощение Жизни (Essence Drain);

Сакральные врожденные заклинания: СЛ 37; **8-й:** *распознать местоположение (discern location), перст смерти (finger of death)*; **7-й:** *планарный переход (plane shift) (x2)*, **5-й:** *пространственная дверь (dimension door)*; **4-й:** *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное), **1-й:** *обнаружение мировоззрения (detect alignment)* (произвольное; только добро); **Постоянное (6-й):** *истинное зрение (true seeing)*.

Пожирание Души (Devour Soul): ➤ (сакральное, недееспособность, некромантия); **Условия:** Астрадаймон еще не использовал действие с атрибутом «атака» в этот ход. **Эффект:** Астрадаймон вытягивает и поглощает душу живого существа, которое он схватил (grabbed). Существо должно преуспеть в спасброске Стойкости СЛ 35 или мгновенно умрёт. Если оно умирает, астрадаймон получает 10 временных ПЗ и статусный бонус +2 к броскам атаки и урона в течение 1 минуты или одного дня, если жертва была 15-го уровня или выше. Жертва, убитая таким образом, может быть возвращена к нормальной жизни. Существо, которое выживает, временно невосприимчиво в течение 1 минуты.

Истощение Жизни (Essence Drain): (сакральное, некромантия, негативный); Когда астрадаймон попадает когтями, челюстями или хвостом, он истощает духовную и жизненную сущность цели. Цель получает 2d10 негативного урона, и астрадаймон восстанавливает равное количество ПЗ. Цель должна преуспеть в спасброске Стойкости СЛ 37 или получит состояния «обречен» (doomed) 1 и «истощен» (drained) 1. Если цель уже была истощена или обречена, она вместо этого увеличивает значение обоих состояний на 1, максимум до 4.



ВЕРА ГЛУБИННЫХ ГНОМОВ

Хотя большинство глубинных гномов не особенно религиозны, они уважают духов природы, особенно тех, что обитают в земле и камне. Большинство друидов глубинных гномов, известные как «хранители скал», изучают Терран - язык Плана Земли, чтобы говорить с этими силами, а некоторые могут даже молиться земным элементалям. Горстка религиозных общин глубинных гномов склонна поклоняться нейтральным божествам, таким как Гозрей, Нефис, Фаразма и гномская богиня Ниви Ромбодазл. В таких местах в центре города воздвигается небольшая церковь почитаемого бога, которая открыта для посещения круглосуточно, позволяя глубинным гномам поклоняться так, как они считают нужным.

ГЛУБИННЫЙ ГНОМ DEEP GNOME

Эти дальние родственники гномов - затворники, подземные обитатели. Свирфнеблины, как называют себя глубинные гномы, имеют кожу цвета серого или коричневого камня. В то время как мужчины глубинных гномов лысые, женщины имеют тонкие, бледно-серые волосы, и у всех есть большие, выразительные глаза, типичные для всех гномов. Глубинный гном ростом 3 фута и весит примерно 65 фунтов. Глубинные гномы редко общаются с теми, кто находится за пределами их небольших пещерных сообществ, и они не торопятся доверять чужакам, иногда держа их в заключении в течение многих лет просто для того, чтобы они не сообщали другим о их поселении.

Первые глубинные гномы появились в подземном мире через некоторое время после того, как их близкие предки - гномы мигрировали из Первого Мира в Голарион. Группа этих переселенцев предпочла поселиться под землей, а не на поверхности, и именно от этих гномов произошли свирфнеблины. Некоторые считают, что гномы выбрали Темноземье своим домом, чтобы стоять на страже и останавливать любых злых фей, которые могут проникнуть в подземный регион, но, как и точные причины переселения гномов, их мотивация была потеряна со временем. Тысячи лет жизни в подземных пещерах, где почти не было света, превратили физические характеристики живущих там гномов в характеристики современного глубинного гнома.

Хотя глубинные гномы на первый взгляд могут показаться суровыми и несговорчивыми, они всё ещё остаются потомками фей. На самом деле глубинные гномы иногда более эмоционально неустойчивы, чем их двоюродные братья-гномы, яростно набрасываясь на то, что кажется самой незначительной провокацией. За таким взрывом часто следует длительный период тихой задумчивости. Несмотря на это, сообщества глубинных гномов тесно связаны, так как каждый гражданин знает, когда дать другим пространство, необходимое им чтобы

побывать наедине со своими чувствами.

Многие поселения глубинных гномов имеют трения с соседними общинами дваргаров (стр. 138-139) по множеству причин: ресурсы, территория и даже религия и мораль. На протяжении веков некоторые из этих споров переросли в полномасштабные войны, в которых с обеих сторон погибло много людей. Ни глубинные гномы, ни дваргары не особенно гордятся этими конфликтами, но оба настаивают, что правы были именно они. Свирепость, с которой сражается большинство дваргаров, оставила глубокий след в памяти некоторых сообществ глубинных гномов, заставив их не доверять всем дварфам и их родственникам даже больше, чем другим чужакам. Это может привести к тому, что дварфы, не являющиеся дваргарами, будут изгнаны из городов глубинных гномов, прежде чем смогут проявить себя. Дварфам и даже тем, кто путешествует с ними, потребуются терпение и упорство, при попытках иметь дело с глубинными гномами, придерживающимися таких взглядов.

Свирфнеблины ценят ремесло, и многие украшают свои пещерные дома картинами на стенах, часто обрабатывая камень хитроумными способами. Они также ценят кристаллы и самоцветы, делают украшения и бусины, которые нанизывают на волосы.

ГЛУБИННЫЙ ГНОМ-РАЗВЕДЧИК DEEP GNOME SCOUT

Разведчики глубинных гномов патрулируют туннели, ведущие в их поселения. Некоторые патрулируют в одиночку, чтобы максимально использовать свою скрытность, но другие формируют группы ради безопасности.

ГЛУБИННЫЙ ГНОМ-РАЗВЕДЧИК DEEP GNOME SCOUT

СУЩЕСТВО 1

Н МАЛЕНЬКОЕ **ГНОМ** ГУМАНОИД

Восприятие: +7; ночное зрение;

Языки: Гномий, Подземный;

Навыки: Акробатика +7, Природа +5, Скрытность +7 (+10 под землей), Выживание +5;

Сил: +2, Лвк: +4, Вын: +2, Инт: +0, Мдр: +2, Хар: -1;

Предметы: клевец, праща (20 снарядов).

КБ: 17; Стойкость +7, Рефлексы +9, Воля +5;

ПЗ: 18.

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ➤ клевец +7 (проворное, фатальное d8), Урон: 1d4+2 колющий;

Дальний бой: ➤ праща +9 (пропульсивное, шаг дистанции 50 футов, перезарядка 1), Урон: 1d6+1 дробящий;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 14; 1-й: *изменение облика* (illusory disguise);

Скрытное Передвижение (Hidden Movement): Если глубинный гном-разведчик начинает свой ход не обнаруженным (undetected) или скрытым (hidden) для существа, то это существо считается застигнутым врасплох (flat-footed) против атак глубинного гнома-разведчика до конца хода.



НЕМНОГО ДРУЗЕЙ ВНИЗУ

Большинство обитателей Темноземья зловещи и жестоки. В то время как глубинные гномы не являются таковыми, но те, кто ищет их помощи, должны помнить, что они не встречают незнакомцев с распростёртыми объятиями. В жестоком Темноземье такие черты подмечаются его обитателями и рассматриваются и как слабости, так и как достоинства.

ГЛУБИННЫЙ ГНОМ-БОЕЦ DEEP GNOME WARRIOR

Воины глубинных гномов быстро бросаются в бой, но сосредотачиваются на защите своих сородичей и своих домов, а не на более агрессивной тактике, когда есть выбор.

ГЛУБИННЫЙ ГНОМ-БОЕЦ DEEP GNOME WARRIOR

СУЩЕСТВО 2

Н МАЛЕНЬКОЕ **ГНОМ** ГУМАНОИД

Восприятие: +7; ночное зрение;

Языки: Гномий, Подземный;

Навыки: Атлетика +8, Запугивание +5, Скрытность +5;

Сил: +4, Лвк: +2, Вын: +3, Инт: +0, Мдр: +1, Хар: -1;

Предметы: тяжелый арбалет (20 болтов), копье, стальной щит (Твёрдость 5, ПЗ 20, ПП 10), клепаный кожаный доспех.

КБ: 18 (20 с поднятым щитом); Стойкость +9, Рефлексы +8, Воля +5;

ПЗ: 34;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ➤;

Блок Щитом (Shield Block) ➤.

Скорость: 20 футов;

Ближний бой: ➤ копье +10, Урон: 1d6 + 4 колющий;

Дальний бой: ➤ тяжелый арбалет +8 (шаг дистанции 120 футов, перезарядка 2), Урон: 1d10 колющий;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 15; 1-й: *изменение облика* (illusory disguise);

ГЛУБИННЫЙ ГНОМ-ХРАНИТЕЛЬ DEEP GNOME ROCKWARDEN

Глубинные гномы-хранители следуют учениям друидов и общаются с природными стихиями и обитателями Темноземья. Они знают, что не всё, что живёт под землей, является зловещим и злым, но они также понимают, что со всеми первобытными духами и сущностями необходимо уважительно обращаться.

ГЛУБИННЫЙ ГНОМ-ХРАНИТЕЛЬ DEEP GNOME ROCKWARDEN

СУЩЕСТВО 5

Н МАЛЕНЬКОЕ **ГНОМ** ГУМАНОИД

Восприятие: +14; ночное зрение;

Языки: Гномий, Терран, Подземный;

Навыки: Ремесло +9, Дипломатия +11, Природа +14, Скрытность +9;

Сил: +1, Лвк: +2, Вын: +3, Инт: +0, Мдр: +5, Хар: +2;

Предметы: сыромятный доспех, кирка, первобытный фокусный предмет, свиток *необнаружимость* (nondetection), праща (10 снарядов).

КБ: 22; Стойкость +12, Рефлексы +9, Воля +14

ПЗ: 63.

Скорость: 15 футов;

Ближний бой: ➤ кирка +10 (фатальное d10), Урон: 1d6 колющий;

Дальний бой: ➤ праща +11 (пропульсивное, шаг дистанции 50 футов), Урон: 1d6 дробящий;

Первобытные подготовленные заклинания: СЛ 24, атака +14; **3-й:** *слепота* (blindness), *слияние с камнем* (meld into stone); **2-й:** *кислотная стрела* (acid arrow), *глухота* (deafness), *паучьи лапы* (spider climb); **1-й:** *тяга муравья* (ant haul), *шокирующий хват* (shocking grasp), *чревоугодие* (ventriloquism); **Заговоры (3-й):** *кислотный всплеск* (acid splash), *обнаружение магии* (detect magic), *мелкие фокусы* (prestidigitation), *сотворение пламени* (produce flame), *чтение аур*; **Первобытные врожденные заклинания:** СЛ 21; **1-й:** *изменение облика* (illusory disguise).



ДЕМОНИЧЕСКИЕ БОЖЕСТВА

Самые могущественные демоны известны как демонические владыки (в данном случае термин гендерно нейтрален). Из демонических божеств Ламашту - самое могущественное. Существует бесчисленное множество других демонических владык, включая Абракаса, Сит-В'Суга, Кабрири и Зуру.

ДЕМОН DEMON

Когда грешную смертную душу судят и ввергают в Бездну, она может превратиться в смертоносное исчадие — демона. Демоны являются живыми воплощениями греха - будь то классические грехи, такие как гнев или чревоугодие, или более «специализированные» пороки, такие как одержимость пытками или акт измены или предательства. После того, как демон сформировался, его движущие цели двойки: накопление личной силы и разращение смертных душ, чтобы заставить их запятнать себя грехом. Таким образом, демоны обеспечивают нескончаемый приток новых демонов, питающий их постоянно растущие ряды в Бездне.

КВАЗИТ QUASIT

В отличие от других демонов, квазиты образуются, когда смертный заклинатель отделяет часть своей собственной грешной души, чтобы создать фамиляра или компаньона. Смерть создателя делает квазитов свободными и тогда они ищут способы вернуться в Бездну, но так как это требует клятв служить более могущественным демонам, многие квазиты вместо этого предпочитают оставаться на Материальном Plane, чтобы сеять зло и надеяться на случай и удачу, которые смогут предоставить им способ достичь Бездны самостоятельно.

КВАЗИТ QUASIT

СУЩЕСТВО 1

ХЗ **КРОШЕЧНОЕ** **ДЕМОН** **ИСКАДИЕ**

Восприятие: +7; ночное зрение;

Языки: Бездны, Общий; телепатия (касание);

Навыки: Акробатика +7, Мистика +4, Обман +7, Запугивание +5, Религия +5, Скрытность +7;

Сил: -1, **Лвк:** +4, **Вын:** +0, **Инт:** +1, **Мдр:** +2, **Хар:** +2;

Знания Бездны (Abyssal Knowledge): Когда квазит Помогает (Aid) при проверки Мистики или Религии, он получает критический успех при успехе и критический провал при провале.

КБ: 17; **Стойкость** +4, **Рефлексы** +10, **Воля** +7;

ПЗ: 25; **Уязвимость:** холодное железо 3, добро 3;

Отвращение к добродетели (Virtue Aversion): Связь квазита со смертной душой создала его, но она также является и его уязвимостью. Один раз за раунд существо может показать объект, связанный с чем-то добродетельным или положительным в жизни создателя квазита (например, куклу любимой дочери), как действие Взаимодействие (Interact), чтобы автоматически нанести квазиту 2d6 ментального урона.

Скорость: 15 футов, Полёт 35 футов;

Ближний бой: ➤ когти +9 (проворное, зло, фехтовальное, магическое, яд), **Урон:** 1d6-1 режущий плюс 1d4 злой и яд квазита (quasit venom);

Сакральные врожденные заклинания: СЛ 17; **4-й:** *чтение знамений* (read omens); **2-й:** *обнаружение мировоззрения* (detect alignment) (произвольное, только добро), *невидимость* (invisibility) (произвольное, только на себя); **1-й:** *страх* (fear); **Заговоры (1-й):** *обнаружение магии* (detect magic);

Исцеление Бездны (Abyssal Healing): ➤ (концентрация, сакральное, исцеление, некромантия); **Частота:** один раз в раунд; **Эффект:** Квазит восстанавливает себе 1d6 ПЗ;

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация);

• **Летучая мышь:** эхолокация 40 футов; **Скорость:** 15 футов, Полёт 30 футов; **Ближний бой:** клыки +7, **Урон:** 1d4-1 колющий; **Ближний бой:** крыло +7 (проворное), **Урон:** 1d4-1 дробящий;

• **Многоножка:** **Скорость:** 10 футов, Лазание 10 футов; **Ближний бой:** жвалы +7 (яд), **Урон:** 1 колющий плюс 1d4 яд;

• **Жаба:** нюх (неточное) 30 футов; **Скорость:** 5 футов; **Ближний бой:** челюсти +7, **Урон:** 1 дробящий;

• **Волк:** Размер: Среднее; нюх (неточное) 30 футов; **Скорость:** 40 футов, Лазание 10 футов; **Ближний бой:** челюсти +7, **Урон:** 1d10-1 колющий плюс Нокадаун (Knockdown);

Яд Квазита (Quasit Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкости СЛ 17; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда (1 раунд); **Стадия 2:** Как стадия 1; **Стадия 3:** 1d6 урона от яда и замедлен (slowed) 1 (1 раунд).

СУККУБ (ДЕМОН ПОХОТИ) SUCCUBUS (LUST DEMON)

Суккубы - это проявления греха разрушительной похоти, и они самые привлекательные из всех демонов, как и подобает их роли в соблазнении смертных впасть в грех. Понятие пола является нефиксированным для суккуба, поскольку они могут принять бесчисленные гуманоидные формы любого пола, чтобы помочь себе в достижении целей. Большинство суккубов имеют женскую истинную форму (инкубы, которые обычно имеют мужскую истинную форму, являются другим видом демонов), но независимо от пола, демон похоти сверхъестественно красив или красива, но с изогнутыми рогами, крыльями летучей мыши, острыми когтями и извивающимся хвостом.

Замаскированный под смертного гуманоида на Материальном Плана, суккуб напёптывает в уши смертных, побуждая их следовать своим самым темным и разрушительным желаниям и толкая их к разврату, используя магию только в том случае, если убеждение не помогает. Не смотря на то, что смертные чаще отмечают применение суккубами сексуальной похоти, эти демоны могут легко эксплуатировать жажду власти, знания, славы или любого другого желания так же легко, как и более плотские аппетиты. Их способность проникать в общество делает их отличными шпионами, убийцами и политическими вредителями. В конечном счете, суккуб пользуется всеми средствами, чтобы разрушить культуру смертных.



ПРИРОДА ХАОСА

Некоторые говорят, что природа хаоса изначально исключает сотрудничество и хитрость, но демоны являются доказательством ошибочности этого утверждения.

СУККУБ SUCCUBUS

СУЩЕСТВО 7

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **ДЕМОН** **ИСКАДИЕ**

Восприятие: +15; ночное зрение;

Языки: Бездны, Небесный, Общий, Драконий, три дополнительных языка смертных; телепатия 100 футов, *языки (tongues)*;

Навыки: Акробатика +14, Обман +18, Дипломатия +20, Запугивание +16, Религия +13, Общество +15, Скрытность +14;

Сил: +2, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** +4, **Мдр:** +2, **Хар:** +7.

КБ: 23; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +14, **Воля** +17; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 100; **Уязвимость:** холодное железо 5, добро 5;

Отринуть Похоть (Rejection Vulnerability): Поскольку суккубы - средоточия чистой похоти, существа, которые отвергают свою похоть, могут метафизически причинить им вред. Когда суккуб проваливает проверку Дипломатии, чтобы Обнять (Embrace) или Попросить (Request), или когда существо преуспевает в своем спасброске против ментального заклинания или способности суккуба, суккуб получает 2d6 ментального урона. В течение одного часа после нанесения ментального урона суккубу таким образом существо может нанести 2d6 ментального урона суккубу при успешной Деморализации (Demoralize), включающей его отторжение.

Соблазнительное Присутствие (Seductive Presence): (аура, очарование, эмоция, ментальный) 10 футов; Любое существо в ауре, которое может посчитать суккуба сексуально привлекательным, получает ситуативный штраф -2 к проверкам и СЛ, противостояния ментальным заклинаниям суккуба, Обману и Дипломатии.

Скорость: 25 футов, Полёт 35 футов;

Ближний бой: **◆** коготь +16 (проворное, зло, фехтовальное, магическое), **Урон:** 2d8+8 режущий плюс 1d6 зло;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 26; **6-й:** подчинение (*dominate*); **5-й:** пространственная дверь (*dimension door*); **4-й:** пространственная дверь (*dimension door*) (произвольное), **внушение (suggestion)** (произвольное); **3-й:** чтение мыслей (*mind reading*) (произвольное); **2-й:** обнаружение мировоззрения (*detect alignment*) (произвольное); **1-й:** очарование (*charm*) (произвольное); **Постоянное (5-й):** *языки (tongues)*;

Сакральные ритуалы: СЛ 26; договор Бездны (*Abyssal pact*);

Смена Облика (Change Shape): **◆** (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация); Суккуб может принять облик любого Маленького или Среднего гуманоида. Это не меняет его Скорость или его модификаторы атаки и урона с его Ударами, но это может изменить тип урона, который наносят Удары (обычно это дробящий).

Обнять (Embrace): **◆** (атака); Суккуб пытается Схватить (Grapple) существо, используя свой бонус Дипломатии вместо Атлетики. Если существо добровольное, суккуб хватает его автоматически.



ЧТО ДЕЛАЕТ ГРЕХ?

Некоторые разделяют грех на семь категорий: зависть, чревоугодие, жадность, похоть, гордость, лень и гнев. В то время как эти грехи воплощают некоторые из самых могущественных и многочисленных видов демонов, существует гораздо больше их разновидностей. Любой акт жестокости или разрушения, который смертный совершает, чтобы удовлетворить свои потребности за счет других, является, по сути, грехом, и любой такой акт может породить демона из души в загробной жизни.

Страстный поцелуй (Passionate Kiss): **◆** (сакральное, эмоция, очарование, ментальный); **Частота:** Один раз за раунд. **Эффект:** Суккуб вовлекает существо, которое он схватил (*grabbed*) в объятия или другой акт страсти, чтобы высосать его жизненную энергию. Поцелуй делает существо истощенным (*drained*) 1 или увеличивает величину его состояния «истощен» (*drained*) на 1, максимум до 4. Существо получает 3d6 негативного урона, а суккуб восстанавливает ПЗ, равные нанесенному урону.

Цель должна преуспеть в спасброске Воли со СЛ 26 или будет затронута эффектом заклинания *внушение (suggestion)* вовлекая его тратить большее число действий на акты страсти, а не пытаться Вырваться (*Escape*).

Дар Похоти (Profane Gift): **◆◆** (сакральное, очарование, ментальный); **Частота:** один раз в день. **Эффект:** Суккуб может дать добровольному гуманоиду Дар Похоти (Profane Gift). Это существо получает статусный бонус +1 к броскам атаки, проверкам Навыков и спасброскам. До тех пор, пока дар сохраняется, суккуб может телепатически общаться с целью на любом расстоянии, видеть через органы чувств существа и нацеливать существо с помощью *внушения (suggestion)* с помощью телепатической связи. Кроме того, существо использует результат на одну степень успеха хуже, чем полученный результат при спасбросках против *внушений (suggestion)* демона похоти.

Гуманоид не может иметь больше одного Дара Похоти (Profane Gift) за раз, а суккуб не может дать больше одного Дара Похоти (Profane Gift) за раз. Удаление дара требует проведения ритуала *искупление (atone)*. Суккуб может удалить дар в качестве свободного действия, чтобы дать получателю постоянное состояние «ошеломлён» (*stupefied*) 3. Требуется заклинание *восстановление (restoration)* 4-го круга, чтобы уменьшить величину это состояния «ошеломлён» (*stupefied*) на 1. Призванный суккуб не может даровать Дар Похоти (Profane Gift).

ВРАК (ДЕМОН ГНЕВА) VROCK (WRATH DEMON)

Когда врата Бездны распахиваются настежь, первыми демонами становятся враки, грифоголовые отпрыски ярости, которые кружатся в воздухе на черных крыльях или танцуют в упоении своей бесовской силой. Их ненависть к смертным сравнима только с их желанием причинять страдания своим ужасным визгом или разрушительным танцем. Враки формируются из душ смертных, отравленных ненавистью, которым таким образом дается еще один шанс обрушить свою ярость на мир.

Враки часто путешествуют небольшими группами, чтобы наиболее эффективно использовать свою способность Пляска Разрушения (Dance of Ruin), но они редко появляются группами больше четырех. Против небольших групп и отдельных личностей они нападают без страха, надеясь поиграть со своей добычей, прежде чем прикончить жертву. Против грозных врагов они стараются действовать издалека, летая выше и используя свою пляску разрушения, чтобы обрушивать на них бурю молний.

ВРАК VROCK

СУЩЕСТВО 9

ХЗ КРУПНОЕ ДЕМОН ИСЧАДИЕ

Восприятие: +18; ночное зрение;

Языки: Бездны, Небесный, Драконий; телепатия 100 футов;

Навыки: Акробатика +18, Запугивание +18, Выступление +18, Религия +18, Скрытность +18, Выживание +16;

Сил: +6, **Лвк:** +3, **Вын:** +5, **Инт:** +2, **Мдр:** +3, **Хар:** +3.

КБ: 28; **Стойкость** +20, **Рефлексы** +18, **Воля** +15; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 185; **Уязвимость:** холодного железа 10, добро 10; **Сопротивление:** электричество 10;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ➤ Если существо провоцирует атаку возможности, во время полёта врака, то врак может нанести 2 Удара (Strike) своими когтями по этому существу вместо одного.

Уязвимость к Умиротворению (Peace Vulnerability): Гнев врака - это сердце их сущности, и принуждение к миру разрывает их душу. Если они терпят провал при спасброске от эффектов заклинания *спокойствие* (*calm emotions*) или аналогичного эффекта, заставляющего их быть мирными, врак получает 4d6 ментального урона.

Скорость: 25 футов, Полёт 35 футов;

Ближний бой: ➤ колю +21 (зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d8+9 колющий плюс 1d6 злой;

Ближний бой: ➤ коготь +21 (provoking, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d6+9 режущий плюс 1d6 злой;

Ближний бой: ➤ коготь +19 (provoking, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+8 режущий плюс 1d6 злой;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 26; **5-й:** *пространственная дверь* (*dimension door*); **4-й:** *пространственная дверь* (*dimension door*) (произвольное); **2-й:** *зеркальное отражение* (*mirror image*);

Сакральные ритуалы: СЛ 26; *договор Бездны* (*Abyssal pact*);

Пляска Разрушения (Dance of Ruin): ➤➤➤ (сакральное, электричество, эвокация, манипуляция, движение); Врак танцует в полёте и поёт, создавая разрушительный электрический взрыв. Если больше враков в пределах 30 футов хотят присоединиться к пляске, врак может отложить исполнение, чтобы дождаться большего числа участников; в этом случае эффект возникает после того, как последний врак использует Пляску Разрушения (Dance of Ruin) или один из враков решает завершить этот раунд пляски. Каждое не-демоническое существо в 20-футовой эманации любого из пляшущих враков получает 2d12 урона от электричества (базовый спасбросок Рефлексов против СЛ 28). Для каждого дополнительного врака, присоединяющегося к пляске, урон увеличивается на 1d12, а СЛ спасброска увеличивается на 1 (максимум до четырех враков, наносящих 5d12 урона со СЛ 31 спасброска). Враки могут продолжать плясать, используя Пляску Разрушения (Dance of Ruin) в каждом раунде, в общей сложности до 3 раундов. Размер эманации увеличивается на 20 футов каждый раунд, а урон увеличивается на 1d12 за врака каждый раунд.

Споровое Облако (Spore Cloud): ➤ (болезнь, яд); Врак испускает облако спор из своего тела, нанося 2d8 урона от яда всем соседним существам. Каждое существо, поражённое таким образом, должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 28 или получит 2d8 продолжительного колющего урона, когда споры проникают в его кожу и вырастают в толстые зеленые лозы. Лозы перестают расти после 10 раундов, и они увядают через 1d4 дня, если не удаляются до этого. Лозы могут быть уничтожены, если на существо действует заклинание с атрибутом «добро» или если на лозы наносится *святая вода* (действием Взаимодействие). Как только врак использует Споровое Облако (Spore Cloud), эта способность не может быть использована 1d6 раундов.

Шокирующий Визг (Stunning Screech): ➤ (слух, сакральное, недееспособность, звук); **Частота:** один раз в минуту. **Эффект:** Врак издает пронзительный визг. Каждое не-демоническое существо в пределах 30-футового всплеска должно выполнить спасбросок Стойкости со СЛ 28. При провале существо в шоке (stunned) 2, а при критическом провале в шоке (stunned) 3.



ДЕМОНИЧЕСКАЯ ОДЕРЖИМОСТЬ

Некоторые демоны специализируются на искусстве вселения в существ или предметы, чтобы сеять хаос и страх. В таких случаях демон получает мощное прикрытие, с помощью которого он творит зло в мире, уловку, которая доставляет удовольствие демону.

ГЛАБРЕЗУ (ДЕМОН ПРЕДАТЕЛЬСТВА) GLABREZU (TREACHERY DEMON)

Глабрезу - это грозные чудовища, упивающиеся тем, что превращают желания смертных в их погибель, предают и манипулируют ими так же легко, как дышат. Желания, дарованные глабрезу, всегда исполняются самым разрушительным образом, превращая желание или надежду в мощный и разрушительный акт предательства - хотя долгосрочные последствия не всегда очевидны сразу. Например, испытывающий затруднения оружейник может пожелать славы и мастерства в своем ремесле, но в последствии обнаружит, что его лучший заказчик - жестокий и садистский убийца, который использует оружие в кровавых кутежах. Или одинокий вдовец может получить свое желание в виде потерянной любви, возвращенной к «жизни» в качестве вампира. Глабрезу - это ничто иное, как творческое начало в удовлетворении потребностей смертных.

Эти массивные демоны имеют огромные клешни и пару гуманоидных рук поменьше, торчащих из их груди, но их размер не отражает их мастерства в магии, а они обладают грозными врождёнными заклинаниями. Демоны предательства возникают из душ смертных, занятых изменой и обманом.

ГЛАБРЕЗУ GLABREZU

СУЩЕСТВО 13

ХЗ ОГРОМНОЕ ДЕМОН ИСЧАДИЕ

Восприятие: +24; ночное зрение, *истинное зрение* (*true seeing*);

Языки: Бездны, Небесный, Драконий; телепатия 100 футов, *языки* (*tongues*);

Навыки: Обман +28, Дипломатия +26, Запугивание +26, Религия +22, Общество +22, Скрытность +21;

Сил: +7, **Лвк:** +2, **Вын:** +7, **Инт:** +3, **Мдр:** +3, **Хар:** +7.

КБ: 34; **Стойкость** +26, **Рефлексы** +19, **Воля** +24; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 280; **Уязвимость:** холодное железо 10, добро 10;

Уязвимость к Правде (Truth Vulnerability): Ложь глабрезу поддерживает их, а правда может их уничтожить. Всякий раз, когда эффект с атрибутом «разоблачение» противодействует или раскрывает иллюзии глабрезу или глабрезу проваливает спасбросок от эффекта, который предотвратил бы их ложь (например, *область истины (zone of truth)*), демон получает 3d6 ментального урона. Они получают этот урон только один раз за эффект, даже если эффект разоблачает несколько иллюзий или предотвращает многократную ложь.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: ➤ клешня +27 (смертоносное 2d10, зло, магическое, досягаемость 15 футов), **Урон:** 3d10+13 дробящий плюс 1d6 зло и Захват (Grab);

Ближний бой: ➤ коготь +27 (проворное, зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d6+13 режущий плюс 1d6 зло;

Ближний бой: ➤ челюсти +27 (зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d12+13 колющий плюс 1d6 зло;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 34; **7-й:** *изменение облика (illusory disguise)* (произвольное), *обратная гравитация (reverse gravity)*; **6-й:** *рассеять магию (dispel magic)* (произвольное); **5-й:** *пространственная дверь (dimension door)*; **4-й:** *замешательство (confusion)* (произвольное), *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное); **2-й:** *зеркальное отражение (mirror image)* (произвольное); **Заговоры (7-й):** *телекинетический бросок (telekinetic projectile)*; **Постоянное:** **(6-й)** *истинное зрение (true seeing)*; **(5-й)** *языки (tongues)*;



ГРЕХОВНОЕ РАЗРУШЕНИЕ

В то время как они сами наслаждаются разрушением, большинство демонов предпочитают обманом и искушениями подталкивать смертных впасть в грех по собственной воле.

Сакральные ритуалы: СЛ 34; *договор Бездны (Abyssal pact)*;

Полосование Схваченного (Captive Rake): ➤ **Условия:** Существо было схвачено (grabbed) клешнями глабрезу. **Эффект:** Глабрезу подтягивает схваченное (grabbed) существо на 5 футов ближе, а затем делает два Удара когтями по нему. Эти Удары считаются одной атакой при расчёте штрафа за многократную атаку демона предательства, и штраф не увеличивается до тех пор, пока не будут нанесены оба Удара.

Устойчивые Заклинания (Steady Spellcasting): Если реакция нарушит заклинание глабрезу, демон может выполнить фиксированную проверку со СЛ 15, в случае успеха, его заклинание не будет прервано.

Внезапное Предательство (Sudden Betrayal): Глабрезу всегда может использовать Обман при броске Инициативы, если они знают хотя бы об одном противнике до начала определения Инициативы. При использовании Обмана для Инициативы демон получает ситуативный бонус +2 к этому броску.

Коварная Вуаль (Treacherous Veil): Заклинание *изменение облика (illusory disguise)* может позволить глабрезу появиться в виде существа любого размера.

Извращённые Желания (Twisted Desires): (прорицание, сакральное); Один раз в месяц глабрезу может

даровать смертному гуманоиду эффекты заклинания *чудо (miracle)*, дарованного покровителем Бездны, хотя глабрезу всегда извращает *чудо (miracle)* в соответствии со своей собственной предательской природой.

ШЕМХАЗИАН (ДЕМОН УВЕЧИЙ) SHEMHAZIAN (MUTILATION DEMON)

Шемхазриане восстают из душ палачей и тех, кто упивался уродованием физических тел своих жертв. Ростом в 35 футов, шемхазриан обладает широким набором когтей, клешней и клыков, чтобы продолжать причинять изуверские мучения попавшимся на его пути.

Шемхазриане, конечно, наслаждаются нанесением смертным увечий, но более большинства демонов, они наслаждаются причинением боли себе подобным. Другие демоны боятся и ненавидят шемхазриан по этой причине, и только самые могущественные готовы работать с шемхазрианами для достижения общей цели. Даже в этом случае шемхазриан всегда высматривает возможность принести боль и страдания своим союзникам вместе с любым врагом.

ШЕМХАЗИАН SHEMHAZIAN

СУЩЕСТВО 16

ХЗ КОЛОССАЛЬНОЕ ДЕМОН ИСЧАДИЕ

Восприятие: +30; ночное зрение, нюх (неточное) 60 футов, *истинное зрение (true seeing)*;

Языки: Бездны, Небесный, Драконий; телепатия 100 футов;

Навыки: Атлетика +31, Обман +25, Запугивание +27, Медицина +28, Религия +30;

Сил: +9, **Лвк:** +5, **Вын:** +7, **Инт:** +0, **Мдр:** +6, **Хар:** +3.

КБ: 39; **Стойкость** +32, **Рефлексы** +26, **Воля** +27; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 350; **Уязвимость:** холодное железо 15, добро 15;

Парализующий Взгляд (Paralyzing Gaze): (аура, сакральное, очарование, зрение) 30 футов; Не-злое существо, заканчивающее свой ход в ауре, должно выполнить спасбросок Стойкости со СЛ 35. Если оно терпит неудачу, то получает состояние «замедлен» (slowed) 1 на 1 раунд, а при критическом провале вместо этого становится парализовано (paralyzed) на 1 раунд.

Уязвимость к Помощи Раненым (Succor Vulnerability): Нанесение увечий для шемхазриан - это часть их естества, и они не могут видеть, как перевязывают или облегчают страдания от ран. В первый раз в каждом раунде, когда существо исцеляется от урона, нанесенного шемхазрианами в конце своего хода, демон получает 3d6 ментального урона.

Хвост-Хлыст (Tail Whip): ➤ **Триггер:** Существо, находящееся в пределах досягаемости хвоста шемхазриана, покидает квадрат во время своего действия с атрибутом «движение». **Эффект:** Шемхазриан пытается Сбить с Ног (Trip) вызвавшее реакцию существо. При успехе существо также получает урон, как если бы шемхазриан ударил хвостом, и если существо находилось в полёте, оно падает на 30 футов.

Скорость: 35 футов, Лазание 20 футов, Полёт 35 футов (от *полёт (fly)*);

Ближний бой: ➤ челюсти +33 (зло, магическое, досягаемость 20 футов), **Урон:** 3d12+17 колющий плюс 1d6 злой и Ослабляющий Укус (Enfeebling Bite);

Ближний бой: ➤ коготь +33 (проворное, зло, магическое, досягаемость 20 футов) +33, **Урон:** 3d8+17 режущий плюс 1d6 злой;

Ближний бой: ➤ клешни +33 (зло, магическое, досягаемость 20 футов), **Урон:** 3d8+17 дробящий плюс 1d6 злой и Улучшенный Захват (Improved Grab);

Ближний бой: ➤ хвост +33 (зло, магическое, досягаемость 30 футов), **Урон:** 3d6+17 режущий плюс 1d6 злой;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 37; **8-й:** божественный приговор (*divine decree*) (только зло); **5-й:** пространственная дверь (*dimension door*), пыльное око (*prying eye*) (×3); **4-й:** ясновидение (*clairvoyance*) (×3), пространственная дверь (*dimension door*) (произвольное); **2-й:** невидимость (*invisibility*) (произвольное); **Постоянное (7-й):** полёт (*fly*), истинное зрение (*true seeing*)

Сакральные ритуалы: СЛ 36; договор Бездны (*Abyssal pact*);

Ослабляющий Укус (Enfeebling Bite): (сакральное, некромантия); Если Удар челюстей шемхазияна наносит урон существу, цель получает состояние «ослаблен» (*enfeebled*) 3. Цель может выполнить спасбросок Стойкости со СЛ 37, чтобы уменьшить величину этого состояния до «ослаблен» (*enfeebled*) 1 (или полностью избавиться при критическом успехе).

Сфокусированный Взгляд (Focused Gaze): ➡ (концентрация, сакральное, очарование, недееспособность, зрение); Шемхазиян фокусирует свой взгляд на не-злом существе, в пределах 30 футов, которое он может видеть. Если это существо ещё не замедлено (*slowed*) Парализующим Взглядом (*Paralyzing Gaze*) шемхазияна, оно должно выполнить спасбросок против его Парализующего Взгляда (*Paralyzing Gaze*). Если это существо замедлено (*slowed*), оно должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 35 или будет парализовано (*paralyzed*) на 1 раунд. Шемхазиян не может использовать эту способность против одного и того же существа более одного раза за раунд.

Раздирание (Rend): ➡ коготь.

МАРИЛИТ (ДЕМОН ГОРДЫНИ) MARILITH (PRIDE DEMON)

Марилиты - это генералы армии Бездны, сформированные из душ горделивых злых смертных, часто военачальников и тиранов. Они предстают высокими людьми с мощным телосложением и шестью руками от пояса и выше и со змеиными хвостами внизу. Из-за более высокого положения Ламашту над другими демоническими божествами большинство демонов гордыни, встречающихся смертным, принимают женскую форму, но они могут быть любого пола.

Марилиты - одни из величайших тактиков Бездны, и они обладают почти сверхъестественной способностью понимать колебания хаоса и непредсказуемую природу демонической сущности. Их способность командовать армиями в такой же степени зависит как от их волевого характера, так и от их способности считывать потенциальные результаты любого возможного действия и от достаточного понимания закономерностей изменения потока энтропии, что позволяет им предсказывать вероятный исход.



МЕСТА ОБИТАНИЯ ДЕМОНОВ

Раскинувшееся, вздымающееся, изменяющееся царство Бездны - это планарный дом демонических сущностей, но демонов можно найти везде, где есть возможность грешить. Злые или глупые заклинатели любят обращаться к демонам за советом или с тёмными нуждами. Когда Бездна проходит сквозь границы реальности, создавая похожие на языки порталы в другие миры, демоны могут ворваться в них, нанося невероятный ущерб.

МАРИЛИТ MARILITH

СУЩЕСТВО 17

ХЗ КРУПНОЕ ДЕМОН ИСЧАДИЕ

Восприятие: +30; ночное зрение, истинное зрение (*true seeing*);

Языки: Бездны, Небесный, Драконий; телепатия 100 футов;

Навыки: Акробатика +33, Обман +30, Дипломатия +30, Запугивание +32, Религия +29, Скрытность +29, Знание Ведения Войны (*Warfare Lore*) +31;

Сил: +8, **Лвк:** +6, **Вын:** +6, **Инт:** +4, **Мдр:** +4, **Хар:** +7;

Предметы: длинный меч (6).

КБ: 40; **Стойкость** +31, **Рефлексы** +29, **Воля** +27; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 380; **Уязвимость:** холодное железо 15, добро 15;

Аура Командира (Commander's Aura): (аура, сакральное, очарование) 100 футов. Управляемые или союзные злые существа более низкого уровня, чем марилит, находящиеся в ауре, получают ситуативный бонус +1 к броскам атаки, урона, спасброскам, проверкам Навыков и КБ.

Боязнь Провала (Failure Vulnerability): Гордыня марилитов питает их силу, поэтому жало провала ранит их. Если марилит использует заклинание, наносящее урон или совершает Удар (*Strike*)

в свой ход, но не наносит никакого урона в этот ход, он получает 3d6+10 ментального урона в конце своего хода, и его аура командира перестаёт действовать до конца его следующего хода.

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ➡ Марилит получает 5 дополнительных реакций за раунд, которые он может использовать только для совершения Атак по Возможности (*Attack of Opportunity*). Демон не может использовать больше одной в рамках одного и того же действия, вызвавшего реакцию, даже если существо оставляет несколько квадратов в пределах досягаемости марилита, и марилит должен использовать другое оружие для каждой Атаки по Возможности (*Attack of Opportunity*).

Скорость: 40 футов, Полёт 40 футов (от полёт (*fly*));

Ближний бой: ➡ посеребрённый длинный меч из холодное железо +35 (зло, магическое, досягаемость 10 футов, универсальный К), **Урон:** 3d8+16 режущий плюс 1d6 злой;

Ближний бой: ➡ хвост +33 (зло, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d12+16 дробящий плюс 1d6 злой и Захват (*Grab*);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 38; **9-й:** стена клинков (*blade barrier*) (×2), оружейный шквал (*weapon storm*) (×2); **5-й:** пространственная дверь (*dimension door*); **4-й:** дверь измерения (произвольное); **Постоянное (6-й)** истинное зрение (*true seeing*); **(4-й)** полёт (*fly*);

Сакральные ритуалы: СЛ 38; договор Бездны (*Abyssal pact*);

Вихрь Клинков (Bladestorm): ➡➡ Марилит наносит до шести Ударов длинными мечами, каждый по разной цели. Эти атаки учитываются при расчёте штрафа за многократную атаку марилита, но штраф не увеличивается до тех пор, пока не будут проведены все атаки.

Оборонительное Нападение (Defensive Assault): ➡➡ Марилит наносит два Удара, каждый отдельным оружием, а оставшееся оружие он использует для защиты. Демон получает ситуативный бонус к КБ на 1 раунд, равный количеству оружия, не использованному для атак. Если марилит позже использует любое из этих видов оружия для атаки (в том числе для Атаки по Возможности (*Attack of Opportunity*)), бонус к КБ уменьшается на 1 за каждое использованное оружие.

Целенаправленное Нападение (Focused Assault): ➡➡ Марилит атакует единственную цель всем своим оружием, которое он имеет в своих руках, тесня цель многократными атаками и почти не оставляя возможности для уклонения. Демон наносит Удар длинным мечом. При успешной атаке марилит наносит цели

урон длинным мечом, плюс 1d8 дополнительного урона за каждый длинный меч, которым он владеет не считая первого (обычно 5d8 дополнительного урона). Даже при неудачной атаке марилиит наносит урон от одного длинного меча цели, но при критическом провале урона нет. Это учитывается при расчёте штрафа за многократную атаку марилиита как количество атак, равное количеству длинных мечей, которыми владеет демон гордыни.

Сильное Сдавливание (Greater Constrict): ➤ 2d12+13 дробящий, СЛ 39;

Оружейная Инфузия (Infuse Weapons): (сакральное, эвокация); Любое оружие становится *превосходным оружием мощи* +2, сделанным из холодного железа и серебра, пока им владеет марилиит. Марилиит может изменить свой злой урон на хаотичный всякий раз, когда он атакует.



ИСТОЧНИКИ ДЕМОНОВ

Когда грешная смертная душа отправляется в Бездну, она проводит время, барахтаясь в грязи и питаясь нечистотами. Если душа выживает и не пожирает сама себя, она в конце концов преобразуется в демона под влиянием природы своего греха, но большинство демонов также способны к размножению. Плодовитость демонической сущности, возможно, является самым большим и самым угрожающим аспектом этих опасных исчадий.

БАЛОР (ОГНЕННЫЙ ДЕМОН) BALOR (FIRE DEMON)

Когда испуганные люди шепотом рассказывают сказки о демонах, то чаще всего представляют себе балора - вздымающуюся фигуру из огня и плоти, рогатый кошмар, вооруженный пылающим кнутом и мечом, летящим сквозь ночь в поисках своей очередной жертвы. В Бездне балоры служат демоническим владыкам в качестве генералов или капитанов, и они обычно командуют огромными легионами демонов. Их рост около 14 футов, только самые жестокие смертные души (те, кто посвятил всю свою жизнь грехам, слишком многочисленным, чтобы их можно было сосчитать) могут участвовать в формировании балора. Чаще всего балор формируется из массы десятков смертных душ, посвятивших всю свою жизнь греху.

БАЛОРЫ-ВЛАДЫКИ BALOR LORDS

В редких случаях балоры, могут формироваться из одиноких душ, обладавших значительным могуществом и скорее всего, в конечном итоге превзойдут и его, став зарождающимся демоническим владыкой. Эти балоры-владыки - уникальные существа с 21-го по 25-й уровень наделённые властью править своим собственным царством в Бездне. Со временем балор-владыка может превратиться в уникальное существо с совершенно разными способностями, даже превратившись в истинного демонического владыку.

БАЛОР BALOR

СУЩЕСТВО 20

ХЗ КРУПНОЕ ДЕМОН ИСЧАДИЕ

Восприятие: +36; ночное зрение, *истинное зрение* (true seeing);

Языки: Бездны, Небесный, Драконий; телепатия 100 футов;

Навыки: Акробатика +35, Атлетика +37, Обман +36, Дипломатия +32, Запугивание +38, Религия +32, Общество +32, Скрытность +33;

Сил: +9, **Лвк:** +7, **Вын:** +9, **Инт:** +6, **Мдр:** +6, **Хар:** +8;

Предметы: длинный меч.

КБ: 45; **Стойкость** +39, **Рефлексы** +35, **Воля** +34; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 480; **Невосприимчивость:** огонь; **Уязвимость:** холод 20, холодное железо 20, добро 20;

Аура Пламени (Aura of Flame): (аура, сакральное, эвокация, огонь) 20 футов. Противник, начинающий свой ход в ауре, получает 3d6+10 урона от огня или 6d6+20 урона от огня, если балор схватил (grabbed) или удерживает (restrained) его. Существо, поражаемое безоружным Ударом балора, получает 3d6+10 урона от огня, и оружие, которое поражает балора, получает 3d6+10 урона от огня.

Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ➤ Балор может использовать Атаку по Возможности (Attack of Opportunity), когда существо в пределах его досягаемости использует действие с атрибутом «концентрация» в дополнение к своим обычным условиям срабатывания триггера. Он может прервать действия с атрибутом «концентрация», вызвавшие реакцию и он прерывает действия при любом попадании, а не только при критическом.

Предсмертная Агония (Death Throes): (смерть, сакральное, эвокация, огонь); Когда балор умирает, его тело взрывается в области 100-футовой ауры всёпожирающего демонического пламени. Все существа и объекты в пределах дистанции получают 16d10 урона от огня (базовый спасбросок Рефлексов против СЛ 45). Поскольку пламя наполнено энергией Бездны, существа в этой области применяют только половину своего Сопротивления огню. Существа невосприимчивые к огню используют результат на одну степень успеха лучше, чем полученный результат, вместо применения Невосприимчивости. При снижении ПЗ до 0 от Предсмертной Агонии (Death Throes) балора, тела существ полностью сгорают, оставляя лишь пепел.

Скорость: 35 футов, Полёт 70 футов;

Ближний бой: ➤ *стрижающий посеребрённый длинный меч из холодного железа* +40 (зло, магическое, досягаемость 10 футов, универсальный К), **Урон:** 4d8+17 режущий плюс 1d6 злой;

Ближний бой: ➤ *пылающий посеребрённый хлыст из холодного железа* +40 (обезоруживающее, зло, огонь, магическое, досягаемость 20 футов, сбивающее), **Урон:** 4d6+17 огонь плюс 1d6 злой, Улучшенный Захват (Improved Grab) и Подтянуть Хлыстом (Whip Reposition);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 44; **10-й:** *пространственная дверь* (dimension door), *божественный приговор* (divine decree) (×2); **8-й:** *рассеять магию* (dispel magic) (произвольное); **6-й:** *подчинение* (dominate) (произвольное); **5-й:** *пространственная дверь* (dimension door) (произвольное);

Заговоры (10-й): *телекинетический бросок* (telekinetic projectile); **Постоянное (6-й):** *истинное зрение* (true seeing);



ПРОЧИЕ ДЕМОНЫ

Бездна возможно самый большой из Внешних Планов, соизмеримый со способностью смертных предавать себя, общество и естественный порядок вещей. С этим безграничным источником все более узкоспециализированных грехов, Бездна постоянно порождает новые типы демонов, отравляя реальность. Не смотря на то, что подавляющее большинство из них быстро уничтожается и никогда не возрождается вновь, число выживающих достаточно, чтобы десятки, если не сотни, известных типов демонов, существовали на ряду с перечисленными здесь. Призрачный инвидиак - демон без тела, рожденный от завистливых душ. Бриморак с козлиным лицом и огненными копытами формируется из душ поджигателей. Скользкие, рогатые кровавые демоны рождаются от убийц, демоны-кабаны от жадных... список можно продолжать и продолжать.

Сакральные ритуалы: СЛ 44; договор Бездны (*Abyssal pact*);

Пространственный Дервиш (Dimensional Dervish): Балор может сотворить своё врождённое заклинание *пространственная дверь (dimension door)* 5-го круга за одно действие.

Рассеивающий Удар (Dispelling Strike):  Частота: один раз за раунд; **Триггер:** Балор поражает существо, объект или эффект заклинания Ударом оружия.

Эффект: Балор творит врождённое заклинание *рассеять магию (dispel magic)* на цель обусловленного Удара.

Оружейная Инфузия (Infuse Weapons): (сакральное, эвокация); Любое оружие, которым владеет балор, становится *стрижающим оружием совершенной мощи +3*, сделанным из холодного железа и серебра, пока демон держит его. Оружие, которое не подходит для стригающей руны, не получает этого эффекта. Балор может изменить свой злой урон на хаотичный всякий раз, когда он атакует. Демон может создать кнут из пламени за действие «Взаимодействие» (Interact). Этот хлыст получает те же преимущества, что и прочее оружие балора.

Пьющий Жизнь (Lifedrinker):  (сакральное, исцеление, некромантия); **Триггер:** Балор убивает живое существо, как минимум 15-го уровня. **Эффект:** Балор выпивает жизненную силу вызвавшего обусловленное действие существа и восстанавливает 10d8+80 ПЗ.

Подтянуть Хлыстом (Whip Reposition): Когда балор захватывает существо Ударом хлыста, он может переместить существо в любое пространство в пределах досягаемости хлыста. Балор может двинуться, не прекращая захвата, пока существо остается в пределах досягаемости хлыста, и балор может переместить существо в любое другое пространство в пределах досягаемости хлыста с помощью действия «Взаимодействие» (Interact).



ДИНОЗАВРЫ В ФЭНТЕЗИ

На первый взгляд включение динозавров в фэнтезийные миры может показаться странным, но динозавры - отличные существа для использования в игре, для преодоления разрыва между знакомыми животными реального мира и легендарными монстрами. Если вам все ещё кажется странным, что динозавры свободно смешиваются со львами, мантикорами и драконами, подумайте о том, чтобы поселить их в отдалённых, первобытных землях, как это предлагается в боковых панелях на страницах 99-100. На Голарионе динозавры действительно существуют в более диких регионах мира, особенно на континенте Гарунд, хотя они достаточно распространены, чтобы персонажи игроков могли встретить их в зверинце какого-либо северного города, в использовании в качестве сторожевых животных или даже у друидов в качестве верных зверей

ДИНОЗАВР DINOSAUR

Остатки первобытной эры мира, эти огромные рептилии всё ещё существуют в большом количестве в изолированных и отдалённых диких местах или глубоко под землёй в магических пещерах Темноземья. Людоящеры, орки, великаны и другие гуманоиды иногда используют динозавров в качестве верховых, сторожевых или охотничьих животных. Известно также, что люди и другие Наследия собирали динозавров, чтобы выставлять их в зверинцах или держать в качестве экзотических домашних животных или питомцев. Такие практики присущи в основном богатым или эксцентричным персонам, но некоторые друиды и другие хранители природы также чувствуют сильное родство с динозаврами и берут их в качестве компаньонов. Пребывание динозавров в регионах за пределами их нормальной среды обитания, обычно является результатом их побега из неволи в дикую природу.

ВЕЛОЦИРАПТОР VELOCIRAPTOR

Дальний родственник дейнониха, велоцираптор - быстрый и хитрый хищник, охотящийся стаями. Он не боится более крупных существ, и группа этих динозавров без колебаний нападёт на существ размером с лошадь. Велоцирапторы - стайные животные и, как правило, живут группами включающими до дюжины особей. Их гривы в виде перистых плюмажей простираются вниз по спине и по бокам рук, ног и хвоста, в то время как их брюхо и бока покрыты чешуей. Эти перья позволяют им легко сливаться с их естественной местностью, но когда они возбуждены, пытаются запугать или ищут партнера, велоцираптор распушит свою гриву в виде перистого воротника, демонстрируя гораздо более яркие цвета, обычно присущие более длинным перьям. Типичный велоцираптор ростом примерно 1,5 фута в высоту, 7 футов в длину и весит около 35 фунтов.

ВЕЛОЦИРАПТОР VELOCIRAPTOR

СУЩЕСТВО 1

 **МАЛЕНЬКОЕ ЖИВОТНОЕ ДИНОЗАВР**

Восприятие: +6; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +5 (+8 при скачках (jumping)), Скрытность +6;

Сил: +0, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** +1.

КБ: 16; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +7, **Воля** +4;

ПЗ: 20.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой:  челюсти +8 (фехтовальное), **Урон:** 1d6+3 колющий;

Ближний бой:  коготь +8 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4+3 режущий;

Скачкообразный Рывок (Leaping Charge):  Велоцираптор Бежит (Strides) до 10 футов, перепрыгивая через препятствия, игнорируя пересеченную местность. Затем он наносит Удар (Strike) когтями, получая ситуативный бонус +1 к броску атаки.

Атака Стаи (Pack Attack): Удар (Strike) велоцираптора наносит 1d4 дополнительного урона существам, находящимся в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников велоцираптора.

ДЕЙНОНИХ DEINONYCHUS

Дейнонихи - коварные охотники, нападающие группами до десятка особей, разрывая добычу острыми когтями и мощными челюстями. Они худощавы и мускулисты, имеют две мощные ноги и длинный хвост, помогающий им сохранять равновесие. Хотя дейнонихи не используют свои ловкие когтистые передние конечности для атаки, динозавры могут использовать их, чтобы отодвинуть небольшие препятствия. Хотя некоторые из этих динозавров имеют чешуйчатую кожу, у большинства из них также есть пучки ярко окрашенных перьев. Дейноних имеет рост около 6 футов и весит около 150 фунтов.

Однако существуют и более крупные дейнонихи. Эти существа, ростом выше человека, называются мегарапторами.

ДЕЙНОНИХ DEINONYCHUS

СУЩЕСТВО 2

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ ДИНОЗАВР

Восприятие: +7; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;
Навыки: Акробатика +7, Атлетика +9 (+12 при скачках (jumping)), Скрытность +7;
Сил: +3, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** +2.

КБ: 19; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +9, **Воля** +5;

ПЗ: 30.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +9, **Урон:** 2d6+3 колющий;

Ближний бой: ➤ коготь +9 (проворное), **Урон:** 1d6+3 режущий плюс 1d4 кровотечение;

Стремительная Атака (Darting Attack): ➤ Дейноних Бежит (Stride) до 10 футов, а затем наносит Удар (Strike), или совершает Удар (Strike), а затем Бежит (Stride) до 10 футов.

Преимущество Хищника (Predator's Advantage): Кровоточащие существа считаются застигнутыми врасплох (flat-footed) для дейнониха.



СОКРОВИЩА ДИНОЗАВРОВ

Как животные, динозавры мало интересуются сокровищами (хотя велоцирапторы и дейнонихи, как и их родственники-птицы, любят таскать сверкающие безделушки в свои гнёзда), но останки искателей приключений, разбросанные вокруг их логовищ, часто являются источником ценного снаряжения. Динозавры также могут быть источником редких и ценных трофеев, таких как зубы, когти, броневые пластины и тому подобное.

АНКИЛОЗАВР ANKYLOSAURUS

Приземистые, обладающие крепкой бронёй, четвероногие, анкилозавры упрямы и вспыльчивы. Хотя они травоядные, известно, что они нападают на других существ, если те вторгаются на их территорию или просто из-за плохого настроения.

У анкилозавров мало естественных врагов, так как их костистые шкуры покрыты шипастыми наростами, торчащими в разных направлениях, чтобы отбить охоту у более крупных существ кусать их. Могучие хвосты, заканчивающиеся огромным костяным узлом они используют, чтобы наносить хлесткие удары по врагам с невероятной скоростью и силой. В то время как эти динозавры могут топтать врагов размером с человека или меньше, их относительно приземистая позиция не позволяет им топтать более крупные цели. Анкилозавр имеет около 30 футов в длину, 10 футов в высоту в холке и весит более 3 тонн.

Анкилозавр - самый крупный из тяжелобронированных динозавров, называемых анкилозавридами, но существуют и более мелкие версии. Всё ещё большие по размеру, эти более мелкие динозавры, такие как 16-футовый пинакозавр, лишены способности топтать и редко бывают выше 4-го уровня. Независимо от размера, анкилозавриды, как правило, имеют относительно приглушённую окраску, со смесью чёрного, коричневого и серого. Чешую содержащегося в неволе анкилозавра могут раскрасить в яркие цвета, чтобы показать другим, что это не дикое существо.



СТОРОЖЕВЫЕ ДИНОЗАВРЫ

Как и большинство животных, динозавров можно приручить или одомашнить, но сложность этой задачи возрастает вместе с уровнем динозавра. Людоящеры и орки любят использовать динозавров в качестве выючных животных, тягловой силы, скакунов или даже боевых зверей.

Некоторые динозавры, такие как велоцирапторы и дейнонихи, также являются отличными следопытами.

Самых крупных и опасных динозавров, таких как тираннозавр, обычно избегают, хотя более могущественные существа, например, великаны, как известно, могут держать их в качестве питомцев, сторожевых животных или даже жестоких палачей. В некоторых городах динозавры широко представлены в качестве бойцов в кровавых спортивных состязаниях и других гладиаторских боях.

АНКИЛОЗАВР ANKYLOSAURUS

СУЩЕСТВО 6

Н ОГРОМНОЕ ЖИВОТНОЕ ДИНОЗАВР

Восприятие: +12; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Атлетика +17;

Сил: +7, **Лвк:** +0, **Вын:** +4, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -1.

КБ: 26; **Стойкость** +16, **Рефлексы** +10, **Воля** +12;

ПЗ: 90.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ хвост +17 (обратный мах, досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+7 дробящий плюс карающий хвост (punishing tail);

Ближний бой: ➤ нога +17 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+7 дробящий;

Карающий Хвост (Punishing Tail): Существо, пораженное хвостом анкилозавра, должно пройти спасбросок Стойкости со СЛ 24. В случае провала оно замедлено (slowed) 1 до конца его следующего хода; при критическом провале оно в шоке (stunned) 1 до конца своего следующего хода.

Топот (Trample): ➤➤➤ Среднее или менее крупное, нога, СЛ 24.

СТЕГОЗАВР STEGOSAURUS

Стегозавра легко узнать по двум рядам ромбовидных спинных пластин, идущих вдоль позвоночника, и массивному хвосту, украшенному четырьмя большими шипами. Эта странная конфигурация защищает это травоядное от хищников, так как стегозавр может присесть на корточки и выставить свои спинные пластины перед нападающим. Стегозавр защищается, сметая шипастым хвостом более крупных противников и топчa ногами более мелких.

Стегозавр часто обитает на лугах с обильной и питательной растительностью, и только его спинные пластины возвышаются над колышущимися полями высокой травы. Стегозавр -

один из самых любопытных динозавров, и охотникам часто бывает легко приманить его блестящими безделушками или странными звуками. Стегозавр имеет около 30 футов в длину, 16 футов в высоту в верхней части самой высокой спинной пластины и весит от 2 до 3 тонн.

Стегозавр обычно более спокоен и даже мягок, несмотря на свои размеры, чем анкилозавр. Это сочетание делает его ещё более популярным в качестве дрессированного питомца или стража, но даже тогда следует позаботиться о том, чтобы не раздражать динозавра - разозлённый или раздражённый стегозавр может наброситься своим хвостом без особого предупреждения. Часто разумнее дрессировать

менее крупные разновидности, такие как кентрозавр. Несмотря на их покладистый нрав, спинные пластины препятствуют использованию этого динозавра в качестве верхового животного.

СТЕГОЗАВР STEGOSAURUS

СУЩЕСТВО 7

Н **ОГРОМНОЕ** **ЖИВОТНОЕ** **ДИНОЗАВР**

Восприятие: +15; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Атлетика +20;

Сил: +7, Лвк: +2, Вын: +4, Инт: -4, Мдр: +2, Хар: +0.

КБ: 23; Стойкость +17, Рефлексы +13, Воля +13;

ПЗ: 125;

Выгиб Спина (Dorsal Deflection): ➡ **Триггер:** Стегозавра атакуют в ближнем бою. **Эффект:** Стегозавр выставляет свои спинные пластины при атаке, получая ситуативный бонус +2 к своему КБ против нее. Если атака не успешна, стегозавр делает Шаг (Step) после атаки.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➡ хвост +18 (дотягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+9 колющий;

Ближний бой: ➡ нога +18 (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+9 дробящий;

Топот (Trample): ➡➡➡ Крупное или мельче, нога, СЛ 25.

ТРИЦЕРАТОПС TRICERATOPS

Трицератопсы - мускулистые четвероногие с мощными, но короткими ногами, массивными шеями и головами, увенчанными широким костяным воротником. Хотя они носят большой рог на морде и по одному над каждой глазницей, эти динозавры являются травоядными и используют эти костяные выступы только для защиты от нападающих или в драматических столкновениях с другими трицератопсами за пастбищную территорию или партнёров для спаривания. Вспыльчивые и упрямые, трицератопсы вряд ли отступят от боя, если только они не будут окончательно побеждены, а эти существа, как известно, сражаются насмерть без всякой видимой причины, кроме упрямства. Трицератопсы часто служат верховными животными для людоящеров, орков и великанов, которые удобно располагаются за защитными костяными воротниками динозавров. Трицератопс 30 футов в длину и весит до 10 тонн.

Трицератопсы, безусловно, являются самыми известными представителями цератопидов, но существует много других разновидностей. Например, у менее крупных стиракозавров только один рог, но несколько роговидных выступов на их воротниках.

ТРИЦЕРАТОПС TRICERATOPS

СУЩЕСТВО 8

Н **ОГРОМНОЕ** **ЖИВОТНОЕ** **ДИНОЗАВР**

Восприятие: +16; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Атлетика +21;

Сил: +7, Лвк: +0, Вын: +4, Инт: -4, Мдр: +2, Хар: -1.

КБ: 26; Стойкость +18, Рефлексы +12, Воля +14;

ПЗ: 140;

Защита Воротником (Frill Defense): ➡ **Триггер:** Наездника на трицератопсе атакуют. **Условия:** Существо находится на трицератопсе в качестве наездника. **Эффект:** Трицератопс перехватывает атаку своим костяным воротником. Наездник получает ситуативный бонус +2 к своему КБ для этой атаки.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➡ рога +19 (дотягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+9 колющий плюс Нокдаун (Knockdown);

Ближний бой: ➡ нога +19 (дотягаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+9 дробящий;

Грузный Рывок (Lumbering Charge): ➡ Трицератопс Бежит (Stride) до 10 футов, а затем совершает Удар (Strike).

Топот (Trample): ➡➡➡ Крупное или мельче, нога, СЛ 26.

Свиристель Укол (Vicious Gore): Трицератопс наносит 2d6 дополнительного продолжительного урона кровотечением распланным (gore) существам, которых поражает своими рогами.



ПЕРВОБЫТНЫЕ ЗЕМЛИ

Динозавры хорошо вписываются в определенные типы обстановки. Они часто встречаются в изолированных землях, таких как первобытные долины джунглей или плато — регионы, известные как потерянные миры из-за их недоступности и отсутствия влияния какой-либо внешней цивилизации. Помимо динозавров, в этих местах может существовать и другая мегафауна, наряду с гигантскими насекомыми или агрессивными существами, такими как булеи, плотоядные растения, чуулы и дрейки. Такие регионы могут стать опасными и интригующими местами приключений, особенно если вы объедините их с руинами древних цивилизаций, путь к которым будет пролегать через враждебные дикие области.

БРОНТОЗАВР BRONTOSAURUS

Бронтозавры - поистине гигантские махины, мигрирующие травоядные, достаточно крупные, чтобы не бояться всех, кроме самых крупных хищников. Бронтозавры имеют крепкие тела и длинные, извилистые шеи, заканчивающиеся маленькими головами, что позволяет им получать пищу с верхушек самых высоких деревьев. Их мощные хвосты равны по длине шее и служат противовесом. Бронтозавры несут свое тело на четырех крепких ногах. Хотя их ноги способны сокрушать целые здания, эти травоядные, как правило, миролюбивы и внимательны к тому, куда они ступают.

Большинство бронтозавров опасны только тогда, когда защищают себя или своих детенышей, или когда напуганы настолько, что бросаются в паническое бегство. Однако, когда их будоражат таким образом, они действительно ужасны: их мускулистые хвосты описывают огромные дуги, а массивные ноги безжалостно топчут землю. Бронтозавр 70 футов в длину и весит более 30 тонн.



ПОЛЫЕ МИРЫ

Еще одно классическое место, где динозавры встречаются в фантастике, - это «полые миры». Некоторые места событий кампании могут не содержать в себе целых изолированных миров, но многие, такие как Голарион, имеют обширные подземные земли. Самая глубокая область Темноземье Голариона - царство под названием Орв - является оптимальным местом для встречи с полым миром. Обычно наполненные магией, позволяющей джунглям расти глубоко под землей (а иногда даже солнцеподобными шарами, освещающими земли сверху, имитируя дневной цикл), такие области, как Глубокий Толгит Орва, являются идеальными местами для вольно пасущихся динозавров.

Бронтозавры принадлежат к группе динозавров, известных как зауроподы, все они огромны по размерам. Брахиозавр - один из самых высоких представителей, а диплодок - один из самых длинных, но вполне вероятно, что существуют еще более крупные махины.

БРОНТОЗАВР BRONTOSAURUS

СУЩЕСТВО 10

Н КОЛОССАЛЬНОЕ ЖИВОТНОЕ ДИНОЗАВР

Восприятие: +16; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Атлетика +23;

Сил: +9, **Лвк:** +0, **Вын:** +5, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** +1.

КБ: 28; **Стойкость** +21, **Рефлекс** +14, **Воля** +16;

ПЗ: 220.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: **♦** хвост +23 (сметающее, досягаемость 20 футов), **Урон:** 2d10+13 дробящий плюс Улучшенный Нокдаун (Improved Knockdown);

Ближний бой: **♦** нога +23 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+13 дробящий;

Взмах Хвостом (Tail Sweep): ♦♦ Бронтозавр совершает Удар (Strike) хвостом и сравнивает бросок атаки с КБ максимум трёх противников, каждый из которых должен быть в пределах досягаемости хвоста и находиться рядом с областью хотя бы одной другой цели. Он совершает бросок урона только один раз и применяет его к каждому поражённому существу. Взмах Хвостом (Tail Sweep) считается двумя атаками при расчете штрафа за многократную атаку.

Топот (Trample): ♦♦♦ Огромное или мельче, нога, СЛ 29.

ТИРАННОЗАВР TYRANNOSAURUS

Широко известный как король динозавров, тираннозавр - массивный хищник с широкой пастью, наполненной смертоносно острыми зубами. Молниеносные звери ярости и голода,

тираннозавры - смелые и бесстрашные хищники, жадно отрывающие большие куски от крупной добычи и заглатывающие меньшую добычу — такую, как большинство гуманоидов — целиком. Хотя они могут питаться падалью, тираннозавры предпочитают живую добычу.

Тираннозавры стоят на двух широко расставленных, мощных задних ногах, которые позволяют им быстро бегать, а их массивные хвосты обеспечивают им исключительное равновесие. Хотя их маленькие передние конечности мало полезны, кроме как удерживать добычу на месте, в то время как хищники рвут плоть своей жертвы своими страшными челюстями, даже эти передние конечности оснащены острыми когтями длиной в несколько дюймов. Как бы ни были страшны тираннозавры в одиночку, они иногда охотятся стаями, чтобы уничтожить массивную добычу. Только самые могущественные существа могут успешно дрессировать тираннозавров, да и то только тогда, когда они смогут обеспечить голодных зверей достаточных количеством пищи.

Некоторые племена великанов, особенно циклопы или менее известные обитатели первобытных земель, даже используют тираннозавров в качестве верховых животных или боевых зверей. В других местах ксулгаты скормливают своих пленников этим могучим динозаврам как часть казней или ритуальных жертвоприношений. Некоторые культы ксулгатов даже почитают тираннозавров как воплощение своих жестоких демонических полубогов. Со своей стороны, тираннозавры, привыкшие к тому, что их кормят таким образом, удивительно хорошо ведут себя по отношению к своим хозяевам-кормильцам. Тираннозавры достигают 50 футов в длину и весят более 7 тонн.

Другие виды тираннозавров включают менее крупных динозавров, таких как аллозавр, или даже более крупных динозавров, таких как хищный гигантозавр. Даже самые маленькие тираннозавры, такие как нанотираннус, никогда не бывают мельче Крупного размера, но, несмотря на этот меньший рост, они не менее свирепы, и тем, кто считает, что нанотираннусов «безопаснее» дрессировать, было бы неплохо пересмотреть эту точку зрения!



ПРОЧИЕ ДИНОЗАВРЫ

На этих страницах представлен широкий спектр динозавров, но любая поездка в кино, изучение книг о динозаврах или быстрый поиск в интернете открывает множество дополнительных существ, которые также могут вписаться в вашу игру. Бронеголовые пахицефалозавры, игуанодоны с шипастыми пальцами, гадрозавры с утиными клювами, спинозавры увенчанные спинными гребнями и многие другие ждут открытия тех, кто будет искать тайны затерянных миров, где всё ещё правят громадные ящеры!

ТИРАННОЗАВР TYRANNOSAURUS

СУЩЕСТВО 10

Н КОЛОССАЛЬНОЕ ЖИВОТНОЕ ДИНОЗАВР

Восприятие: +19; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +15, Атлетика +24;

Сил: +8, **Лвк:** +1, **Вын:** +5, **Инт:** -4, **Мдр:** +3, **Хар:** +0.

КБ: 29; **Стойкость** +21, **Рефлекс** +15, **Воля** +19;

ПЗ: 180.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой: **♦** челюсти +22 (смертоносное 1d12, досягаемость 20 футов), **Урон:** 2d12+12 колющий плюс Захват (Grab);

Ближний бой: **♦** нога +22 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d10+12 дробящий;

Бросок (Fling): ♦ **Условия:** Существо схвачено (grabbed) пастью тираннозавра. **Эффект:** Тираннозавр подбрасывает существо в воздух на высоту до 10 футов от его пасти и на расстоянии 20 футов. Существо падает с 25 футов (при условии, что тираннозавр подбрасывает его вверх) и соответственно получает урон от

падения. Если брошенное существо приземляется на другое существо, существо, на которое оно приземляется, получает такое же количество дробящего урона. Существо, на которое приземлились, может выполнить базовый спасбросок Рефлексов со СЛ 23.

Пронзить Добычу (Pin Prey): ➤ **Триггер:** Тираннозавр наносит критический удар ногой Крупному или более мелкому противнику. **Эффект:** Существо, поражённое ногой, распластано (prone), и тираннозавр удерживает его ногой на месте. Пока тираннозавр не двигается со своего места, прижатое существо схвачено (grabbed). Тираннозавр получает ситуативный бонус +2 к атаке против существа, которое он прижал таким образом, но он не может использовать действие «Проглотить Целиком» (Swallow Whole) к цели, если он не использует свои челюсти, чтобы сначала схватить жертву.

Проглотить Целиком (Swallow Whole): ➤ (атака): Среднее, 3д6+8 дробящий, Разрыв (Rupture) 26;

Топот (Trample): ➤➤➤ Огромное или мельче, нога, СЛ 29.



СТАТЬ ДРОУ

Редко, когда поверхностный эльф совершает акт жестокости, достаточно отвратительный, чтобы привлечь внимание демонического владыки, превращение в дроу может произойти спонтанно, но эти превращения достаточно редки, чтобы не быть просто легендами. Ни один известный случай возвращения из дроу в лоно поверхностных эльфов никогда не был зафиксирован.

ДРОУ DROW

Первыми дроу были эльфы, которые бежали в глубины мира от разрушительного катаклизма тысячи лет назад. В своем путешествии по глубинам они впадали в пререкания и драки, привлекая внимание зловещих сил за пределами их разума. Было ли это влияние конкретного демонического владыки, Жестокого Чудовища - Ровагуга или какой-то другой павшей силы, неизвестно, но за это время эльфы преобразились как духовно, так и физически, запятнав свои сердца тягой к жестокости, садизму и насилию. Оттенки их глаз становились зловеще красными или белёсыми, а их плоть приобретала неземной лавандовый блеск, который делал дроу мгновенно узнаваемым. Дроу также развили мощные магические способности и сопротивления, которые ещё больше укрепили их, хотя и ценой их собственных душ.

На протяжении последующих столетий дроу превратились в могущественное, хотя и сильно разлагающееся общество, находящееся под влиянием поклонения демоническим владыкам и сосредоточенное на борьбе за власть и влияние относительно небольшой группы благородных домов. Многие из этих благородных домов матриархальны по своей природе и все они хранят верность определённому демоническому владыке-покровителю, но традиции поклонения, ведения войны и волшебства помогают связать часто ссорящиеся дома вместе,

чтобы общество дроу просто не уничтожило себя изнутри. Страх навлечь на себя гнев вышестоящего - будь то учитель, родитель, командир или демон, которому поклоняются, - это настоящая связь, скрепляющая общество дроу, и эта система пользуется уважением как у самого низкого слуги дроу, так и у самой могущественной жрицы дроу.

Дроу печально известны во всем мире, но до недавнего времени большинство предполагаемых историй о поклоняющихся демонам подземных эльфах были жуткими легендами, созданными, чтобы делиться ими у костра. Сегодня существование дроу - это общепринятая истина, и хотя их присутствие в тёмных пещерах глубоко внизу тревожит, они, кажется, довольны своим положением и не собираются вторгаться в мир на поверхности.

ДРОУ-БОЕЦ DROW FIGHTER

Бойцы дроу тренируются, чтобы овладеть приемами нанесения глубоких кровотокающих ран и используют отравленные арбалетные болты, чтобы изнурять врагов.

ДРОУ-БОЕЦ DROW FIGHTER

СУЩЕСТВО 1

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **ДРОУ** **ЭЛЬФ** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +6; ночное зрение;

Языки: Эльфийский, Подземный;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +5, Запугивание +3, Скрытность +7;

Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;

Предметы: ручной арбалет (10 болтов), кожаный доспех, летаргический яд (2 дозы; *Основная Книга Правил* стр. 644), рапира;

Ослепление Светом (Light Blindness).

КБ: 18; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +9, **Воля** +4; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии, статусный бонус +2 ко всем спасброскам против ментального воздействия;

ПЗ: 18; **Невосприимчивость:** сон (sleep);

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ➤.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➤ рапира +9 (смертоносное 1д8, обезоруживающее, фехтовальное), **Урон:** 1д6+2 колющий;

Ближний бой: ➤ дага +9 (проворное, обезоруживающее, фехтовальное, парирующее, универсальное Р), **Урон:** 1д4+2 колющий;

Дальний бой: ➤ ручной арбалет +9 (шаг дистанции 60 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1д6+1 колющий плюс летаргический яд;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 14; 2-й: *тьма (darkness)* (произвольное), *сияние фей (faerie fire)* (произвольное);

Заговоры (2-й): *пляшущие огоньки (dancing lights)*;

Быстрое Выхватывание (Quick Draw): ➤ Дроу-боец выхватывает оружие, используя действие Взаимодействие (Interact), затем наносит Удар (Strike) этим оружием.

Пронзить (Skewer): ➤➤ Дроу-боец совершает Удар (Strike) своей рапирой и получает ситуативный бонус +1 к броску атаки. Существо, поражённое атакой, получает 1д6 продолжительного урона от кровотечения.

ДРОУ-ПЛУТ DROW ROGUE

Одиночки в душе, дроу-плуты не доверяют никому и меньше всего товарищам-убийцам. Дроу полагаются на осведомленность и приспособляемость в вопросах выживания в жестокой среде их общества.



ДРОУ-ПЛУТ DROW ROGUE

СУЩЕСТВО 2

ХЗ СРЕДНЕЕ ДРОУ ЭЛЬФ ГУМАНОИД

Восприятие: +6; ночное зрение;

Языки: Эльфийский, Подземный;

Навыки: Акробатика +8, Обман +7, Общество +4, Скрытность +10, Воровство +8;

Сил: +2, Лвк: +4, Вын: +2, Инт: +0, Мдр: +0, Хар: +1;

Предметы: ручной арбалет (10 болтов), летаргический яд (2 дозы; *Основная Книга Правил* стр. 640), короткий меч, клепаный кожаный доспех;

Ослепление Светом (Light Blindness).

КБ: 19; **Стойкость** +6, **Рефлекс** +10, **Воля** +6; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии, статусный бонус +2 ко всем спасброскам против ментальных эффектов;

ПЗ: 26; **Невосприимчивость**: сон (sleep);

Вёрткий (Nimble Dodge): ➤ **Условия:** Дроу-плут не может использовать эту реакцию, пока обременён (encumbered). **Триггер:** Дроу-плут поражён или критически поражён атакой существа, которое может видеть дроу-плута. **Эффект:** Дроу-плут получает ситуативный бонус +2 к своему КБ против вызвавшей реакцию атаки.

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➤ короткий меч +10 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d6+4 колющий;

Дальний бой: ➤ ручной арбалет +10 (шаг дистанции 60 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1d6 колющий плюс летаргический яд;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 16; **2-й:** *тьма (darkness)* (произвольное), *сияние фей (faerie fire)* (произвольное);

Заговоры (2-й): *пляшущие огоньки (dancing lights)*;

Быстрое Выхватывание (Quick Draw): ➤ Как у дроу-бойца.

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Дроу-плут наносит 1d6 дополнительного точного урона застигнутым врасплох (flat-footed) существам.

ИЗГНАННИКИ ДРОУ

Хотя общество дроу придерживается зла, не все дроу связаны этими нормами. Те, кто ищет в жизни чего-то лучшего, неизменно оказываются изгнанниками и часто бегут на поверхность, спасаясь от своих зловещих сородичей. Эти дроу часто живут как отшельники, или они ищут общества, где другие еще не слышали легенд об их роде.

ДРОУ-ЖРИЦА DROW PRIESTESS

Многие дроу-жрицы поклоняются демоническим владыкам и другим нечестивым божествам.

ДРОУ-ЖРИЦА DROW PRIESTESS

СУЩЕСТВО 3

ХЗ СРЕДНЕЕ ДРОУ ЭЛЬФ ГУМАНОИД

Восприятие: +9; ночное зрение;

Языки: Бездны, Эльфийский, Подземный;

Навыки: Обман +8, Запугивание +8, Религия +9, Общество +5, Скрытность +7;

Сил: +1, Лвк: +2, Вын: +1, Инт: +0, Мдр: +4, Хар: +1;

Предметы: кольчуга, ручной арбалет (10 болтов), стальной щит (Твёрдость 5, ПЗ 20, ПП 10), летаргический яд (11 доз; *Основная Книга Правил* стр. 640), рапира, религиозный символ;

Ослепление Светом (Light Blindness).

КБ: 20 (22 с поднятым щитом); **Стойкость** +8, **Рефлекс** +7, **Воля** +11; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии, статусный бонус +2 ко всем спасброскам против ментальных эффектов;

ПЗ: 39; **Невосприимчивость**: сон (sleep);

Блок Щитом (Shield Block) ➤

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➤ рапира +9 (смертоносное 1d8, обезоруживающее, фехтовальное), **Урон:** 1d6+2 колющий;

Дальний бой: ➤ ручной арбалет +9 (шаг дистанции 60 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1d6 колющий плюс летаргический яд;

Сакральные подготовленные заклинания: СЛ 21; **2-й:** *вред (harm)* (×3), *тишина (silence)*, *духовное оружие (spiritual weapon)*; **1-й:** *благословение (bless)*, *команда (command)*, *страх (fear)*; **Заговоры (2-й):** *обнаружение магии (detect magic)*, *наставление (guidance)*, *определение направления (know direction)*, *чтение ауры (read aura)*, *стабилизация (stabilize)*;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 17; **4-й:** *тьма (darkness)*; **3-й:** *рассеять магию (dispel magic)*, *левитация (levitate)* (×3); **2-й:** *тьма (darkness)* (произвольное), *сияние фей (faerie fire)* (произвольное); **1-й:** *команда (command)* (произвольное); **Заговоры (4-й):** *пляшущие огоньки (dancing lights)*.

УГОРЬ EEL

Хотя эти длинные, узкие рыбы имеют сходство во внешнем виде, угри представляют собой разнообразную группу существ.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ УГОРЬ ELECTRIC EEL

Обычно встречающийся в пресноводных реках и озерах, электрический угорь не особенно агрессивен, но его способность поражать шоком хищников и добычу может быть опасна для более крупных существ, находящихся в поиске пищи.



ЦЕННОСТЬ УГРЯ

Кожи электрических угрей, можно использовать для создания брони или предметов, обеспечивающих защиту от электричества.

ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ УГОРЬ ELECTRIC EEL СУЩЕСТВО 1

Н **МАЛЕНЬКОЕ** **ЖИВОТНОЕ** **ВОДНОЕ**

Восприятие: +4; сумеречное зрение;

Навыки: Атлетика +6, Скрытность +7;

Сил: +1, Лвк: +2, Вын: +2, Инт: -5, Мдр: +1, Хар: -1.

КБ: 16; Стойкость +7, Рефлекс +7, Воля +4;

ПЗ: 18; Сопротивление: электричество 7.

Скорость: 5 футов, Плавание 30 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +6, Урон: 1d6+3 колющий;

Ближний бой: ➤ хвост +6 (проворное), Урон: 1d4+1 дробящий плюс 1d4 электричество и Шокирование (Stunning Shock);

Шокирование (Stunning Shock): (недееспособность); Существо критически пораженное хвостом электрического угря должно выполнить спасбросок Стойкости со СЛ 17.

Критический успех: Существо незатронуто;

Успех: Существо в шоке (stunned) 1;

Провал: Существо в шоке (stunned) 2;

Критический провал: Существо в шоке (stunned) 3.

ГИГАНТСКАЯ МУРЕНА GIANT MORAY EEL

Гигантские мурены обитают в теплых тропических водах и устраивают свои логова в узких извилистых пещерах из кораллов. Их размер, скорость и мощный укус делают их опасными для ныряльщиков и рыбаков. Эластичные шкуры гигантских мурен выделяют на поверхность слой слизи, что затрудняет нанесение им вреда некоторыми видами оружия.

ГИГАНТСКАЯ МУРЕНА GIANT MORAY EEL

СУЩЕСТВО 5

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ** **ВОДНОЕ**

Восприятие: +11; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +9, Атлетика +13, Скрытность +13;

Сил: +6, Лвк: +2, Вын: +3, Инт: -4, Мдр: +2, Хар: -1.

КБ: 21; Стойкость +14, Рефлекс +13, Воля +9;

ПЗ: 65; Сопротивление: дробящий 5, колющий 5;

Засада (Ambush): ➤ Триггер: Существо перемещается в пределах 20 футов от укрытия гигантского мурены и не обнаруживает её присутствия.

Эффект: Гигантская мурена выпрыгивает из своего укрытия, подплывает прямо к этому существу и совершает Удар (Strike) челюстями. Существо застигнуто врасплох (flat-footed) для этой атаки.

Скорость: 10 футов, Плавание 40 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +15 (дотягаемость 10 футов), Урон: 2d6+8 колющий плюс Захват (Grab);

Зевные Челюсти (Pharyngeal Jaws): ➤➤ Условия: Существо схвачено (grabbed) челюстями гигантской мурены; Эффект: Гигантская мурена использует свою вторую пару челюстей, чтобы втянуть добычу в свою глотку. Мурена наносит 1d6+4 колющего урона схваченному существу и получает ситуативный бонус +2 к её попыткам Проглотить Целиком (Swallow Whole) и к СЛ попыток существа Вырваться (Escape). Этот эффект заканчивается, если цель Вырывается (Escape) или гигантская мурена Проглатывает Целиком (Swallow Whole).

Проглотить Целиком (Swallow Whole): ➤ (атака); Размер: Маленькое, 1d6+6 дробящий, Разрыв (Rupture) 12;



ВОПЛОЩЕНИЕ МЕФИТОВ

Мефиты являются излюбленной мишенью для призыва низкоуровневых заклинателей, как потому, что у них есть несколько полезных способностей, так и потому, что ими относительно легко управлять и манипулировать. Тем не менее, следует соблюдать осторожность при использовании мефитов в качестве миньонов, потому что если их слишком долго оставлять без присмотра или обособленными, они могут причинить всевозможные неприятности.

ЭЛЕМЕНТАЛЬ, МЕФИТ ELEMENTAL, MERHIT

Мефиты - также известные как «элементальные проказники» - это маленькие двуногие существа с крыльями, похожими на крылья летучей мыши, которые служат более сильным элементам на элементальных Планах или заклинателям-неофитам, которые призывают их на Материальный План. Все мефиты имеют зачатки магической силы, а также боевое дыхание.

ВОЗДУШНЫЙ МЕФИТ AIR MERHIT

Воздушные мефиты капризны и легкомысленны по отношению к своим сородичам; они так же склонны очертя голову ввязываться в бой, как и скулить от ужаса при громком шуме. Они бледно-голубого цвета и имеют тонкие крылья, которые оставляют след в виде небольших клубов пара, когда они летят по небу.

ВОЗДУШНЫЙ МЕФИТ AIR MERHIT

СУЩЕСТВО 1

Н **МАЛЕНЬКОЕ** **ВОЗДУХ** **ЭЛЕМЕНТАЛЬ**

Восприятие: +3; ночное зрение;

Языки: Ауран;

Навыки: Акробатика +7, Скрытность +7;

Сил: +1, Лвк: +4, Вын: +0, Инт: -2, Мдр: +0, Хар: +0.

КБ: 16; Стойкость +3, Рефлексы +19, Воля +7;

ПЗ: 12, быстрое исцеление 2 (на открытом воздухе); Невосприимчивость: кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон.

Скорость: 20 футов, Полёт 40 футов;

Ближний Бой: ➤ когти +9 (проворное, фехтовальное), Урон: 1d6+1 режущий;

Мистические врождённые заклинания: СЛ 17; 2-й: *марево* (blur); 1-й: *порыв ветра* (gust of wind);

Дыхание: ➤➤ (воздух, мистическое); Воздушный мефит выдыхает песок и пыль в 15-футовом конусе, которые наносят 2d6 режущего урона каждому существу в этой области (базовый спасбросок Рефлексов СЛ 17). Воздушный мефит не может снова использовать Дыхание 1d4 раундов.

ЗЕМЛЯНОЙ МЕФИТ EARTH MERHIT

Земляные мефиты лишены чувства юмора и тащатся по своим делам без особого энтузиазма. Они несколько более толстые, чем другие мефиты, и их темно-коричневые или серые тела всегда покрыты слоями грязи и нечистот. Земляной мефит может летать, как и любой другой мефит, но сам акт полета неудобен и нервирует их—они редко поднимаются выше 5 футов над поверхностью, без крайней необходимости.

ЗЕМЛЯНОЙ МЕФИТ EARTH MERHIT

СУЩЕСТВО 1

Н МАЛЕНЬКОЕ **ЗЕМЛЯ** ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +3; ночное зрение, вибросоизвствительность (неточное) 30 футов;

Языки: Терран;

Навыки: Атлетика +6, Скрытность +2;

Сил: +3, Лвк: -1, Вын: +2, Инт: -2, Мдр: +0, Хар: -1.

КБ: 15; Стойкость +8, Рефлексы +4, Воля +3;

ПЗ: 20, быстрое исцеление 2 (под землей); Невосприимчивость: кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон.

Скорость: 20 футов, Рытьё 20 футов, Полёт 15 футов;

Ближний Бой: ➤ кулак +8, Урон: 1d6+3 дробящий;

Мистические врождённые заклинания: СЛ 17; 3-й: *слияние с камнем* (meld into stone); 2-й: *увеличение* (enlarge) (только на себя);

Дыхание: ➤➤ (мистическое, земля); Земляной мефит выдыхает камни в 15-футовом конусе, которые наносят 2d6 дробящего урона каждому существу в этой области (базовый спасбросок Рефлексов СЛ 17). Земляной мефит не может снова использовать Дыхание 1d4 раундов.

ОГНЕННЫЙ МЕФИТ FIRE MERHIT

Огненные мефиты коварны и вспыльчивы. Они не злые, но они наслаждаются причинением боли, и их любовь к горящим вещам толкает их ближе всего к этому мировоззрению, чем прочих мефитов. У них ярко-оранжевая кожа, и струйки пламени мерцают вдоль их крыльев, когда они машут ими в воздухе. Соперничество между огненными и водяными мефитами печально известно, и эти существа ненавидят работать вместе даже над краткосрочными задачами.

ОГНЕННЫЙ МЕФИТ FIRE MERHIT

СУЩЕСТВО 1

Н МАЛЕНЬКОЕ **ОГОНЬ** ЭЛЕМЕНТАЛЬ

Восприятие: +3; ночное зрение, дымовое зрение (smoke vision);

Языки: Игнан;

Навыки: Акробатика +7, Обман +7;

Сил: +0, Лвк: +4, Вын: +0, Инт: -2, Мдр: +0, Хар: +2;

Дымовое Зрение (Smoke Vision): Огненный мефит игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) от дыма.

КБ: 17; Стойкость +3, Рефлексы +9, Воля +7;

ПЗ: 16, быстрое исцеление 2 (в горящем пламени); Невосприимчивость: кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон; Уязвимость: холод 3.

Скорость: 20 футов, Полёт 15 футов;

Ближний Бой: ➤ челюсти +9 (фехтовальное), Урон: 1d6 колющий и 1d4 огонь;

Мистические врождённые заклинания: СЛ 15; Заговоры (1-й): *ступор* (daze), *свет* (light);

Дыхание: ➤➤ (мистическое, огонь); Огненный мефит выдыхает огонь в 15-футовом конусе, который наносит 2d4 урона от огня и 1d4 продолжительного урона от огня каждому существу в этой области (базовый спасбросок Рефлексов СЛ 17). Огненный мефит не может снова использовать Дыхание 1d4 раунда.

ВОДЯНОЙ МЕФИТ WATER MERHIT

Водяные мефиты - непревзойденные шутники, которые всегда рады обменять услугу на хороший смех. Точно так же, как огненные мефиты стоят ближе всего ко злу, не переходя полностью в истинное злодейство, водяные мефиты - самые дружелюбные из мефитов и, следовательно, самые близкие к добру. Тем не менее, следует быть осторожным в предположениях о благожелательности водяного мефита, поскольку никто не может точно рассчитывать на то, что они долго будут сдерживать свою врожденную потребность в шалостях и хитростях. Водяные мефиты имеют сине-



ПРОЧИЕ МЕФИТЫ

Четыре мефита, представленные здесь, являются лишь самыми распространенными в своем роде. Существуют и другие, которые возникают в результате смешения элементарных энергий: пылевые мефиты (которые выдыхают очищающее облако песка), ледяные мефиты (которые извергают противные порывы замерзшего воздуха), магмовые мефиты (которые могут принимать форму скопления лавы), слизевые мефиты (которые извергают дурно пахнущую кислоту), соляные мефиты (которые могут вытягивать влагу из окружающей среды и близлежащих существ) и паровые мефиты (которые могут вызывать крошечные шквалы пара).

зеленую кожу, мерцающую на свету, как рыба чешуя. Хотя крылья водяных мефитов больше похожи на перепончатые плавники, чем на конечности, способные летать, они могут махать крыльями, чтобы летать по воздуху так же легко, как и любой другой мефит. Водяные мефиты предпочитают плавать, когда это возможно, и покидают воду только в случае крайней необходимости.

ВОДЯНОЙ МЕФИТ WATER MERHIT

СУЩЕСТВО 1

Н **МАЛЕНЬКОЕ** **ВОДНОЕ** **ЭЛЕМЕНТАЛЬ** **ВОДА**

Восприятие: +3; ночное зрение;

Языки: Акван;

Навыки: Атлетика +6, Скрытность +6;

Сил: +1, **Лвк:** +3, **Вын:** +1, **Инт:** -2, **Мдр:** +0, **Хар:** +0.

КБ: 16; **Стойкость** +7, **Рефлексы** +11, **Воля** +4;

ПЗ: 20, быстрое исцеление 2 (под водой); **Невосприимчивость:** кровотечение, парализован (paralyzed), яд, сон; **Уязвимость:** кислота 3, огонь 3.

Скорость: 20 футов, Полёт 25 футов, Плавание 25 футов;

Ближний Бой: ➤ когти +8 (фехтовальное), **Урон:** 1d6+1 режущий;

Мистические врождённые заклинания: СЛ 17, атака +9; **2-й:** кислотная стрела (acid arrow);

Дыхание: ➤➤ (мистическое, кислота): Водяной мефит выдыхает кислоту в 15-футовом конусе, которые наносят 2d6 урона от кислоты каждому существу в этой области (базовый спасбросок Рефлексов СЛ 17). Водяной мефит не может снова использовать Дыхание 1d4 раунда.

Залить (Drench): ➤ (ограждение, мистическое, вода); Водяной мефит тушит все огни в области 5-футовой эманации. Мефит автоматически гасит все-немагическое пламя и совершает попытку противодействия магическому пламени (модификатор противодействия (counteract) +7).



ПЕРВЫЕ УПЫРИ

Легенда гласит, что первый гуманоид (эльф, так уж случилось), который питался плотью своего брата, возродился в качестве упыря после смерти, со временем приняв свою новую жизнь и достигнув великой власти как демонический владыка упырей, могил и тайн, оберегаемых мертвыми. То, что упыри получившиеся из гуманоидов деформируются и искажаются, получая смутно эльфийские черты, и что сами эльфы невосприимчивы к оцепенению, вызываемому упырями, являются необычными побочными эффектами этого древнего источника возникновения этого вида нежити, однако сегодня упыри с такой же вероятностью поклоняются другим мерзким богам (или просто полностью избегают каких либо верований) на ряду с почитанием первого из своего вида.

УПЫРЬ GHOUL

Немногие существа более широко распространены в зловещих местах, таких как заброшенные кладбища и разрушенные склепы, чем плотоядная нежить, известная как упыри.

СОЗДАНИЕ УПЫРЕЙ

Вы можете превратить живое существо в упыря, выполнив следующие шаги. При создании вурдалака удвойте эти числовые показатели корректировки. Монстры в этом разделе построены с нуля, поэтому их параметры не совсем соответствуют этим рекомендациям. Если у вас есть время, рекомендуется создавать упырей под свои нужды, используя специальные способности, перечисленные здесь, но подбирая остальные параметры в соответствии тому, каким вы хотите видеть упыря.

Во-первых, увеличьте уровень существа на 1 и измените его параметры следующим образом:

- Увеличьте его КБ, бонусы атаки, СЛ, спасброски и модификаторы Навыков на 1;
- Увеличьте его урон от Ударов и других наступательных способностей на 1. Если существо ограничено в частоте использования способности (например, боевое Дыхание), вместо этого увеличьте урон на 2.

СПОСОБНОСТИ УПЫРЯ

Упирь получает атрибуты «нежить» и «упырь», и они, как правило, обладают злым мировоззрением. Если у исходного существа есть какие-либо способности, применимые только к живым существам, оно их теряет. Оно также теряет все атрибуты, отражающие его суть как живого существа, такие как «человек» и «гуманоид». Возможно, вам также потребуется откорректировать способности, которые конфликтуют со спецификой сущности упыря. Все упыри получают следующие способности. СЛ спасброска для всех способностей использует СЛ от уровня упыря (*Основная Книга Правил* стр. 558).

Ночное зрение;

Негативное исцеление;

Невосприимчивость: смертельные эффекты, болезнь, паралич, яд, потеря сознания;

Когти (Claws): Если у существа были руки, он получает способность наносить Удар когтем (в качестве проворной безоружной атаки, которая наносит режущий урон плюс Оцепенение (Paralysis)). Если у него были какие-либо проворные атаки, то урон, наносимый его когтями, должен быть примерно таким же, как и урон, наносимый этими атаками. Если бы у него были только не-проворные атаки, его когти должны будут наносить три четверти этого урона.

Челюсти (Jaws): Если у существа был рот, он получает Удар челюстями (безоружная атака, наносящая режущий урон плюс Лихорадка Упыря (Ghoul Fever) и Оцепенение (Paralysis)). Величина урона должна быть такой же, как и у не-проворных атак существа.

Потребление Плоти (Consume Flesh): ➤ (манипуляция); **Условия:** Упирь находится рядом с трупом существа, которое умерло не более часа назад. **Эффект:** Упирь пожирает кусок трупа и восстанавливает 1d6 ПЗ плюс 1d6 за каждые 2 своих уровня. Он может восстановить ПЗ от одного трупа только один раз.

Лихорадка Упыря (Ghoul Fever): (болезнь); **Спасбросок:** Стойкость; **Стадия 1:** без вредных последствий (1 день); **Стадия 2:** 2d6 негативного урона, и существо восстанавливает вдвое меньше ПЗ от всех видов исцеления (1 день); **Стадия 3:** как стадия 2 (1 день); **Стадия 4:** 2d6 негативного урона, и существо не получает никакой пользы от исцеления (1 день); **Стадия 5:** как стадия 4 (1 день); **Стадия 6:** существо умирает и поднимается в виде упыря, в следующую полночь.

Оцепенение (Paralysis): (недееспособность, оккультное, некромантия); Любое живое существо, не имеющее атрибута «эльф», поражённое атакой упыря, должно преуспеть в спасброске Стойкости или будет парализовано (paralyzed). Оно может попытаться выполнить новый спасбросок в конце каждого своего хода, и СЛ накопительным итогом будет уменьшаться на 1 при каждом таком спасброске.

Быстрый Прыжок (Swift Leap): ♦(движение); Упырь совершает прыжок на дистанцию до половины своей Скорости. Это передвижение не вызывает реакций.

СПОСОБНОСТИ ВУРДАЛАКА

У вурдалака есть все вышеперечисленные способности, плюс следующие дополнительные.

Смрад (Stench): (аура, обоняние) 10 футов; Существо, входящее в ауру или начинающее свой ход в ауре, должно преуспеть в спасброске Стойкости (используйте СЛ, основанную на уровне монстра; *Основная Книга Правил* стр. 558) или получит состояние «тошнота» (sickened) 1 (при критическом провале оно также замедлено (slowed) 1, пока действует состояние «тошнота» (sickened)). Находясь в ауре, существо получает ситуативный штраф -2 к спасброскам от болезни и попыткам оправиться от состояния «тошнота» (sickened). При успешном спасброске существо временно невосприимчиво в течение 1 минуты.

Когти и Челюсти (Claws and Jaws): Как у упыря, но применяйте лихорадку вурдалака (ghast fever) вместо лихорадки упыря (ghoul fever).

Потребление Плоти (Consume Flesh): ♦ Как у упыря, но восстанавливает 1d6 дополнительных ПЗ.

Лихорадка Вурдалака (Ghast Fever): (болезнь); **Спасбросок:** Стойкость; **Стадия 1:** без вредных последствий (1 день); **Стадия 2:** 3d8 негативного урона, и существо восстанавливает вдвое меньше ПЗ от всех видов исцеления (1 день); **Стадия 3:** как стадия 2 (1 день); **Стадия 4:** 3d8 негативного урона, и существо не получает никакой пользы от исцеления (1 день); **Стадия 5:** как стадия 4 (1 день); **Стадия 6:** существо умирает и поднимается в виде вурдалака, в следующую полночь.

Оцепенение (Paralysis): (недееспособность, оккультное, некромантия); Уак у упырей, но у эльфов нет иммунитета.

УПЫРЬ GHOUL

Упыри - ненасытная нежить, которая обитает на кладбищах и поедает трупы.

УПЫРЬ GHOUL

СУЩЕСТВО 1

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **УПЫРЬ** **НЕЖИТЬ**

Восприятие: +7; ночное зрение;

Языки: Общий, Некрил;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +4, Скрытность +7, Выживание +5;

Сил: +1, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** +1, **Мдр:** +2, **Хар:** +2.

КБ: 16; **Стойкость** +4, **Рефлекс** +9, **Воля** +5;

ПЗ: 20, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, паралич, яд, потеря сознания.

Скорость: 30 футов, Рытьё 5 футов;

Ближний бой: ♦ челюсти +9 (фехтовальное), **Урон:** 1d6+1 колющий плюс лихорадка упыря (ghoul fever) и оцепенение (paralysis);

Ближний бой: ♦ коготь +9 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4+1 режущий плюс оцепенение (paralysis);

Потребление Плоти (Consume Flesh): ♦ (манипуляция); См. способности упыря. Упырь восстанавливает 1d6 ПЗ.

Лихорадка Упыря (Ghoul Fever): (болезнь); См. способности упыря; СЛ 15.

Оцепенение (Paralysis): (недееспособность, оккультное, некромантия); См. способности упыря; СЛ 15.

Быстрый Прыжок (Swift Leap): ♦ (движение); См. способности упыря.



ОБЩЕСТВО УПЫРЕЙ

Упыри довольно разумны и более чем любая другая нежить склонны к формированию сообществ и культурных формирований (как правило они мерзкие и отвратительные, построенные вокруг поедания плоти и практики извращений) в труднодоступных пустошах под кладбищами или даже целыми городами, скрытые в глубинах Темноземье.

ВУРДАЛАК GHAST

Вурдалаки — свирепые, смердящие и постоянно голодные, самые могущественные родственники упырей. Они безжалостны в погоне за своей добычей.

ВУРДАЛАК GHAST

СУЩЕСТВО 2

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **УПЫРЬ** **НЕЖИТЬ**

Восприятие: +8; ночное зрение;

Языки: Общий, Некрил;

Навыки: Акробатика +10, Атлетика +7, Скрытность +10, Выживание +8;

Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** +1, **Мдр:** +2, **Хар:** +3.

КБ: 18; **Стойкость** +6, **Рефлекс** +10, **Воля** +8;

ПЗ: 30, негативное исцеление; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезнь, паралич, яд, потеря сознания;

Смрад (Stench): (аура, обоняние); 10 футов. См. способности вурдалака; СЛ 16.

Скорость: 30 футов, Рытьё 5 футов;

Ближний бой: ♦ челюсти +11 (фехтовальное), **Урон:** 1d6+5 колющий плюс лихорадка вурдалака (ghast fever) и оцепенение (paralysis);

Ближний бой: ♦ коготь +11 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4+5 режущий плюс оцепенение (paralysis);

Потребление Плоти (Consume Flesh): ♦ (манипуляция); См. способности вурдалака. Вурдалак восстанавливает 3d6 ПЗ.

Лихорадка Вурдалака (Ghast Fever): (болезнь) см. способности вурдалака; СЛ 16.

Оцепенение (Paralysis): (недееспособность, оккультное, некромантия); См. способности вурдалака; СЛ 16.

Быстрый Прыжок (Swift Leap): ♦ (движение); См. способности вурдалака.

ГОБЛИНОВА СОБАКА GOBLIN DOG

Одноименные домашние животные гоблинов - вовсе не настоящие представители семейства псовых, а скорее крупные тупоносые грызуны с тощими телами и длинными ногами. Такие же трусливые, как и уродливые, гоблиновы собаки предпочитают прятаться за



ИСТОРИИ О ГОБЛИНОВЫХ СОБАКАХ

Гоблины обожают своих домашних гоблиновых собак, и сочинение историй о проделках гоблиновых собак - это освященное временем занятие среди многих племён гоблинов. Гоблины часто стремятся превзойти предыдущие истории, увеличивая дерзость, нелепость и неправдоподобность своих историй. Примеры популярных сказок о гоблиновых собаках включают сюжеты о причудливых обедах в высшем обществе, устраиваемых ничего не подозревающими людьми с подачей испорченного гоблиновыми собаками (неприличными способами) дварфийского эля, и гоблинов, которые превращаются в баргестов в результате укуса гоблиновой собаки. В этом последнем сюжете, в частности, есть доля правды, поскольку многие достоверные свидетельства указывают на существование гоблиновых собак-оборотней в некоторых племенах гоблинов.

кустами или в глубокой тени, набрасываясь на одинокую или раненую добычу. Гоблиновые собаки часто прячутся и бродят стаями, но они, скорее всего, будут спасаться бегством, если их ранят, даже если это означает бросить своих товарищей по стае.

Гоблиновые собаки получили свое название из-за их давней связи с гоблинами, которые разводят этих животных в качестве сторожевых и верховых животных. Большинство гоблинов не согласны с этим именем, так как всякий гоблин ужасается предположению, что их любимые скакуны, имеют какое-либо отношение к настоящим собакам. Конечно, будучи гоблинами, они не потрудились придумать своё собственное, уникальное имя для гоблиновых собак.

Даже у самых ухоженных гоблиновых собак есть зудящая чесотка и обильная перхоть, которая цепко поражает тех, кто вступает с ними в контакт. Эта «гоблинская оспа» вызывает зудящую сыпь и гноящиеся язвы, которые так же вызывают раздражение и дискомфорт. Перхоть гоблиновых собак вызывает аллергические реакции почти у всех других существ, несклонных к схожему образу жизни гоблиновых собак с характерной для них ужасной гигиеной, за заметным исключением, конечно, гоблинов, которые остаются полностью невосприимчивыми к болезни независимо от степени их чистоплотности.

Голод может привести гоблиновых собак к приступам нехарактерного для них насилия; многие гоблины целенаправленно морят голодом своих питомцев, чтобы сделать их более агрессивными в бою. Гоблиновые собаки питаются любым органическим материалом, который они могут найти, и они особенно любят свежую падаль. Хотя гоблины далеко не разборчивы в еде, они ценят гоблиновых собак как домашних питомцев, потому что эти мерзкие животные употребляют в пищу, то что даже гоблины не осмеливаются есть. «Будет ли она есть?» - это одна из нескольких игр, в которые гоблины любят играть со своими питомцами - гоблиновыми собаками, где широкий спектр кусочков размером на один укус (не всегда съедобных или безопасных для употребления) болтается перед мордой гоблиновой собаки. «Сдохнет ли она?» - это игра, в которую часто перетекает игра «Будет ли она есть?» Гоблиновые собаки, которые выживают во второй игре, получают известность за свою пищеварительную стойкость и часто становятся любимыми питомцами всего племени, с

которыми обращаются лучше, чем с большинством рядовых гоблинов.

ГОБЛИНОВА СОБАКА GOBLIN DOG

СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +6; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Атлетика +6, Скрытность +7;

Сил: +3, **Лвк:** +2, **Вын:** +2, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** -1.

КБ: 17; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +8, **Воля** +5;

ПЗ: 17;

Встать на Дыбы (Buck): ➤ СЛ 17;

Гоблинова Перхоть (Irritating Dander): Существо, атакующее гоблинову собаку безоружной атакой, пытающееся Схватить (Grapple) её или иным образом прикасается к ней, подвергается действию гоблинской оспы (goblin pox).

Внезапный Шаг (Juke): ➤ **Условия:** Существо должно быть верхом на гоблиновой собаке; **Триггер:** Всадник отдает команду гоблиновой собаке;

Эффект: Гоблинова собака делает Шаг (Step), перед тем как выполнить команду.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +9, **Урон:** 1d6+3 колющий плюс гоблинская оспа;

Гоблинская Оспа (Goblin Pox): (болезнь); Гоблины и гоблиновые собаки невосприимчивы к гоблинской оспе.

Спасбросок: Стойкость со СЛ 17; **Стадия 1:** тошнота (sickened) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** тошнота (sickened) 1 и замедлен (slowed) 1 (1 раунд); **Стадия 3:** тошнота (sickened) 2 и значение тошноты (sickened) не может быть ниже 1 (1 день).

Чесотка (Scratch): ➤➤ (манипуляция); Гоблинова собака энергично чешется, подвергая всех соседних существ действию гоблинской оспы.



ХОБГОБЛИНЫ И МАГИЯ

Хобгоблыны вообще не доверяют магии, особенно мистической магии, которую они насмешливо называют «эльфийским колдовством». Вместо магии они всецело принимают алхимию, сочетая ее со своей природной склонностью к инженерному искусству с большим разрушительным эффектом. Они неохотно принимают сакральную магию из-за неохотного уважения к силе исцеляющей магии во время войны.

ХОБГОБЛИН НОВГОБЛИН

Хобгоблыны могут показаться чужакам самыми цивилизованными из гоблинов, но их цивилизация вряд ли является обществом добра и равенства — вместо этого они упиваются всем воинственным, тираническим, жестоким и разрушительным. Хобгоблыны исключительно преданы войне, и вся их культура построена на поощрении и поддержании конфликта, одновременно поддерживая свое превосходство в бою. Хобгоблыны высоко организованны, и они работают слаженно и эффективно в группах, будь то небольшой рейдёрский отряд, мобильный военный отряд или полностью организованная армия. Правители хобгоблынов не требуют особых поводов для объявления войны, и чаще всего

такие войны ведутся для захвата рабов или территории. Физически хобгоблыны ростом примерно с человека с серой, пепельной кожей.

Общество хобгоблынов организовано по военному принципу, и каждый хобгоблин фактически является военнослужащим. Каждый хобгоблин в сообществе имеет воинское звание, и они, естественно, амбициозны и одержимы продвижением по службе. Хобгоблыны

постоянно должны доказывать, что они бесстрашны, безжалостны, хитры и сильны. Демонстрация таких способностей - лучшее подспорье в продвижении по служебной лестнице, но неудача ведет только к жестокому наказанию со стороны начальства. Несмотря на жестокость, общество хобгоблинов - это настоящая меритократия, и все хобгоблины, независимо от возраста, пола или рождения, пользуются авторитетом и получают уважение от своих сверстников, основываясь на своём боевом мастерстве. Даже те индивидуумы, которые выполняют не-боевые обязанности в обществе хобгоблинов: кузнецы, строители, повара, посыльные, снабженцы и тому подобные, знают, что они выполняют жизненно важную работу, которая поддерживает большую армию хобгоблинов, хотя они редко поднимаются выше ранга простого солдата. Каждый вносит свой вклад в общее дело, гарантируя, что общество хобгоблинов является самым сильным и эффективным, и любой, кто не делает этого, удаляется из армии и этого общества хобгоблинов как ненужный балласт. Хобгоблины обычно не занимаются торговлей с другими народами или даже с другими племенами хобгоблинов, предпочитая брать то, что они хотят силой.

ХОБГОБЛИН-СОЛДАТ NOBGOBLIN SOLDIER

Солдаты составляют основную часть общества хобгоблинов, будь то деревня или воинская часть.

ХОБГОБЛИН-СОЛДАТ NOBGOBLIN SOLDIER

СУЩЕСТВО 1

ПЗ СРЕДНЕЕ ГОБЛИН ГУМАНОИД

Восприятие: +7; ночное зрение;

Языки: Общий, Гоблинский;

Навыки: Атлетика +6, Скрытность +6;

Сил: +3, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** -1;

Предметы: сыромятный доспех, длинный меч, короткий лук (10 стрел), деревянный щит (Твёрдость 3, ПЗ 12, ПП 6).

КБ: 18 (20 с поднятым щитом); **Стойкость** +5, **Рефлексы** +6, **Воля** +5;

ПЗ: 20;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ⤴;

Блок Щитом (Shield Block) ⤴

Строй (Formation): Когда хобгоблин-солдат находится рядом как минимум с двумя другими союзниками, он получает ситуативный бонус +1 к КБ и спасброскам. Этот бонус увеличивается до +2 к спасброскам Рефлексов против эффектов, воздействующих на область.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ длинный меч +8 (универсальное К), **Урон:** 1d8+3 режущий;

Дальний бой: ➤ короткий лук +8 (смертоносное 1d10, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0), **Урон:** 1d6 колющий;

ХОБГОБЛИН-ЛУЧНИК NOBGOBLIN ARCHER

Отряды хобгоблинов-солдат обычно имеют в своих рядах по крайней мере одного лучника. В небольших формированиях хобгоблин-лучник также служит капитаном этой группы.

ХОБГОБЛИН-ЛУЧНИК NOBGOBLIN ARCHER СУЩЕСТВО 4

ПЗ СРЕДНЕЕ ГОБЛИН ГУМАНОИД

Восприятие: +10; ночное зрение;

Языки: Общий, Гоблинский;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +8, Скрытность +10;

Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +2, **Хар:** -1;

Предметы: арбалет (20 болтов), чешуйчатый доспех, короткий меч.

КБ: 23; **Стойкость** +10, **Рефлексы** +12, **Воля** +8;

ПЗ: 50;

Строй (Formation): Как у хобгоблина-солдата.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ короткий меч +12 (проворное, универсальное Р), **Урон:** 1d6+4 колющий;

Дальний бой: ➤ арбалет +14 (шаг дистанции 120 футов, перезарядка 1), **Урон:** 1d8+2 колющий плюс точность арбалета (crossbow precision);

Точность Арбалета (Crossbow Precision): Первый раз за раунд, когда лучник попадает с помощью атаки арбалетом, он наносит 1d8 дополнительного точного урона.

Идеальный Прицел (Perfect Aim): Хобгоблин-лучник игнорирует состояние «плохо видим» (concealed). Их цели не получают преимуществ от малого укрытия, и их бонус КБ от стандартного укрытия на 2 ниже для атаки хобгоблина-лучника.

Перезарядка Hbery (Running Reload): ➤ Лучник выполняет действие «Шаг» (Step), «Бег» (Stride) или «Красться» (Sneak), перезаряжая оружие за Взаимодействие (Interact).



ЖИЗНЬ С ХОБГОБЛИНАМИ

За редким исключением, единственными не-гоблиноидами в поселении или армии хобгоблинов являются рабы (или, по крайней мере, считаются таковыми). Хобгоблины иногда используют багберов в качестве убийц или шпионов, и большинство племён хобгоблинов включают небольшую группу гоблинов, которые влачат жалкое существование на задворках общества хобгоблинов.

ХОБГОБЛИН-ГЕНЕРАЛ NOBGOBLIN GENERAL

Хобгоблины-генералы служат предводителями целых армий и правителями поселений хобгоблинов. Генерал не позволяет роскоши положения правителя изнежить их. Они ведут свои войска на поле боя и рассматривают эту возможность отличиться в бою во главе армии как истинную награду, высшее достижение жизни, потраченной на оттачивание своих боевых навыков.

ПЗ **СРЕДНЕЕ** **ГОБЛИН** **ГУМАНОИД**

Восприятие: +13; ночное зрение;

Языки: Общий, Гоблинский;

Навыки: Акробатика +12, Атлетика +15, Запугивание +14, Скрытность +12;

Сил: +4, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** +0, **Мдр:** +1, **Хар:** +2;

Предметы: композитный короткий лук (20 стрел), *глефа* +1, полулаты;

Клич Генерала (General's Cry): Когда хобгоблин-генерал выполняет бросок Инициативы, видя хотя бы одного врага, он может выкрикнуть могучий боевой клич. Хобгоблин-генерал проводит проверку Запугивания, чтобы Деморализовать (Demoralize) одного противника в пределах 60 футов в качестве свободного действия. В случае успеха любой союзник с атрибутом «гоблин» может, в качестве его первого действия первого хода в бою, переместиться на расстояние своей удвоенной Скорости за одно действие.

КБ: 25; **Стойкость** +12, **Рефлексy** +15, **Воля** +13;

ПЗ: 90;

Строй (Formation): Как у хобгоблина-солдата.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: **◆** *глефа* +1 +17 (смертоносное 1d8, напор, длинное), **Урон:** 1d8+10 режущий;

Дальний бой: **◆** композитный короткий лук +15 (громящее, смертоносное 1d10, пропультсивное, шаг дистанции 60 футов, перезарядка 0), **Урон:** 1d6+8 колющий;

Специализация в Древковом Оружии (Polearm Critical Specialization): При критическом попадании цель критического удара перемещается на 5 футов в направлении, выбранном хобгоблином-генералом.



ЛЕГЕНДЫ О ГИЕНАХ

Ярко выраженная хитрость гиены в сочетании с её нервирующим смехом привела к тому, что гиены стали ассоциироваться со всевозможным злом — гиены, как утверждают, грабят могилы, крадут детей и владеют зловещими сверхъестественными силами. Хотя обычные гиены не более злобны, чем любой другой естественный хищник, их незаслуженная репутация часто побуждает ведьм, военачальников и злых существ возвращать гиен в качестве домашних питомцев или стражей. Тот факт, что гноллы, в частности, отдают особое предпочтение гиенам, считая их близкими родственниками, мало чем помогает для улучшения и без того плохой репутации животного.

ГИЕНА HYENA

Гиены - стайные падальщики, известные своими нервирующими, похожими на смех криками, и они не прочь дополнить свой рацион свежей добычей, помимо падали.

ГИЕНА HYENA

Гиены - хитрые, мощно сложенные хищники, имеющие большое сходство с собаками и другими псовыми, хотя сами они не являются представителями семейства псовых. Не смотря на то, что гиены огульно считаются трусливыми пожирателями падали, их тактика зависит от их конкретной породы: пятнистые гиены - активные стайные охотники, которые сами убивают большую часть своей добычи, в то время как полосатые и коричневые гиены, скорее всего, будут падальщиками. Их челюсти исключительно мощные, что позволяет гиенам схватить жертву и тащить её к остальной стае.

ГИЕНА HYENA

СУЩЕСТВО 1

Н **СРЕДНЕЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +6; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +7, Скрытность +6;

Сил: +3, **Лвк:** +3, **Вын:** +2, **Инт:** -4, **Мдр:** +1, **Хар:** -2.

КБ: 16; **Стойкость** +7, **Рефлексy** +8, **Воля** +4;

ПЗ: 20.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой: **◆** челюсти +8, **Урон:** 1d8+3 колющий плюс Нокдаун (Knockdown);

Волок (Drag): **◆** Гиена совершает Удар (Strike) челюстями по лежащему врагу. Если он попадает, в дополнение к нанесению урона, гиена Бежит (Strides) до 10 футов, волоча врага за собой.

Атака Стаи (Pack Attack): Удар (Strike) гиены наносит 1d4 дополнительного урона существам, находящимся в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников гиены.

ГИЕНОДОН HYAENODON

Гиенодоны - свирепые первобытные родственники более мелких гиен. Грозные, покрытые лохматым мехом существа размером почти с лошадей, гиенодоны - поистине грозные хищники, с которыми приходится считаться как из-за их размера, так и из-за их сокрушающих кости челюстей. Клань гноллов находят этих существ особенно полезными в качестве верховых животных и стражей.

ГИЕНОДОН HYAENODON

СУЩЕСТВО 3

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +9; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +12, Скрытность +8;

Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +3, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -2.

КБ: 19; **Стойкость** +10, **Рефлексy** +8, **Воля** +7;

ПЗ: 45.

Скорость: 40 футов;

Ближний бой: ♦ челюсти +12, **Урон:** 1d10+5 колющий плюс Нокдаун (Knockdown) и ломающий кости укусы (bonescrunching bite);

Костедробящий Укус (Bonescrunching Bite): Существо, по которому критически попадает гиенодон, должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 20 или получит состояние «ранен» (wounded) 1 от того, что кости или хрящи существа раздавлены челюстями зверя.

Волок (Drag): ♦ Как у гиены.

Атака Стаи (Pack Attack): Удар (Strike) гиенодона наносит 1d6 дополнительного урона существам, находящимся в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников гиенодона.



ЯЩЕРИЦЫ И ЛЮДОЯЩЕРЫ

Гигантские ящерицы часто используются в качестве верховых животных, сторожей или содержатся в качестве домашних животных, но никто так часто и издавна, как это делают людоящеры. Близость происхождения людоящеров с гигантскими ящерицами, показательно выражается в той степени товарищеских отношений, которая равна или даже превосходит схожие связи в других обществах, связанные с популярными верными зверями, такими как собаки и лошади.

ЯЩЕРИЦА LIZARD

Ящерицы достаточно разнообразны как по внешнему виду, так и по способностям, но большинство из них объединяет рептильная форма — длинные хвосты, широкие зубастые пасти и четыре ноги. Некоторые виды способны передвигаться на двух ногах в течение короткого периода времени, но большинство строго четвероногие. Три вида, представленные здесь, представляют собой наиболее распространенные и хорошо известные из более крупных видов.

ГИГАНТСКИЙ ГЕККОН GIANT GECKO

Эти рептилии размером примерно с человека имеют удивительные ноги, способные цепко держаться за любую поверхность. Гигантские гекконы обычно послушны и пуливы, но могут быть агрессивными, когда загнаны в угол или защищают свою территорию. Эти большеглазые ящерицы встречаются в самых разнообразных местах обитания, от тропических лесов и пустынь до горных склонов или даже подземных пещер. Они проводят большую часть своего времени, лазая по большим деревьям и скалистым утёсам, охотясь на мелких животных или прячась от хищников. Чешуя гигантского геккона часто бывает довольно яркой и украшенной замысловатыми узорами. Гигантские гекконы достигают почти 8 футов в длину от головы до хвоста и весят около 120 фунтов.

Гигантские гекконы иногда используются менее крупными гуманоидами в качестве стражей или верховых животных, так как их покладистая природа делает их относительно легко приручаемыми и обучаемыми. Их превосходные навыки лазания делают гигантских гекконов особенно популярными в сообществах, живущих под землей или вблизи скал, таких как гоблины и кобольды. Яркая окраска также делает их любимыми экзотическими домашними питомцами в высшем обществе.

ГИГАНТСКИЙ ГЕККОН GIANT GECKO

СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +7; сумеречное зрение;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +5 (+9 при Лазании (Climb)), Скрытность +6;

Сил: +2, **Лвк:** +3, **Вын:** +1, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -2;

Поразительный Скалолаз (Uncanny Climber): Ноги гигантского геккона позволяют ему взбираться практически по любой поверхности, какой бы скользкой или отвесной она ни была. Если гигантский геккон критически проваливает проверку Атлетики для Лазания, вместо этого он получает просто провал.

КБ: 16; **Стойкость** +6, **Рефлекс** +10, **Воля** +5;

ПЗ: 20.

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов;

Ближний бой: ♦ челюсти +8, **Урон:** 1d8+2 колющий;

ГИГАНТСКИЙ ВАРАН GIANT MONITOR LIZARD

Большой и, казалось бы, тяжеловесный варан — обманчиво медлителен, являясь быстрым и безжалостным хищником. Он устраивает засаду на свою жертву, выскакивая из укрытия и поражает цель своими мощными челюстями. Слюна гигантского варана ядовита, что позволяет ему свалить добычу большего размера, чем он может легко утащить в своих челюстях. Гигантские вараны вырастают до 14 футов в длину, включая их длинные хвосты, и весят около 350 фунтов. Их тела обычно темно-коричневые с пятнами желтого или зеленого цвета.

В период высиживания яиц гигантский варан роет глубокую нору, в качестве укрытия. Нора служит как безопасным убежищем, так и местом, откуда ящерица может устроить засаду на более крупную добычу, такую как олени, кабаны или даже гуманоиды. Гигантский варан за один прием пищи может съесть количество пищи по весу почти равное его собственному, а его свободно сочлененные челюсти позволяют ему проглотить на удивление крупную добычу.

ГИГАНТСКИЙ ВАРАН GIANT MONITOR LIZARD СУЩЕСТВО 2

Н СРЕДНЕЕ ЖИВОТНОЕ

Восприятие: +7; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +9, Скрытность +6;



ПРОЧИЕ ГИГАНТСКИЕ ЯЩЕРИЦЫ Три вида гигантских ящериц, представленные здесь, являются самыми распространенными в дикой природе. Сохранились рассказы о гораздо более крупных ящерицах, в том числе об огромном 20-футовом монстре, известном как мегалания, поистине огромная версия гигантского варана, способного проглатывать существ целиком. Менее опасен гигантский хамелеон, хотя его способность сливаться с окружающей средой делает его гораздо более коварной и скрытной угрозой, чем неуклюжая, могучая мегалания.

Сил: +3, Лвк: +2, Вын: +3, Инт: -4, Мдр: +1, Хар: -2.

КБ: 18; Стойкость +9, Рефлексы +8, Воля +5;

ПЗ: 30;

Пронзающая Хватка (Gnashing Grip): ➤ Триггер: Существо, схваченное (grabbed) челюстями гигантского варана, проваливает проверку действия «Вырваться» (Escape). **Эффект:** Челюсти гигантского варана наносят 1d6 колющего урона, и вызвавшее реакцию существо подвергается воздействию яда варана (monitor lizard venom).

Скорость: 30 футов, Плавание 30 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +11, **Урон:** 1d10+3 колющий плюс Захват (Grab) и яд варана (monitor lizard venom);

Бросок Варана (Lurching Charge): ➤➤ Гигантский варан совершает два действия «Бег» (Stride), а затем Удар (Strike) челюстями. Если ящерица преодолела хотя бы 20 футов от своей начальной позиции, она получает ситуативный бонус +2 к этому броску атаки.

Яд Варана (Monitor Lizard Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость СЛ 17; **Максимальная длительность:** 6 раундов; **Стадия 1:** ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 2 (1 раунд).

ГИГАНТСКАЯ ПЛАЩЕНОСНАЯ ЯЩЕРИЦА GIANT FRILLED LIZARD

Обитая в теплых тропических лесах и саваннах, эти огромные ящерицы представляют смертельную угрозу для ничего не подозревающего путешественника. Когда они не спят и не выслеживают добычу, гигантские плащеносные ящерицы часами греются на солнце. Исследователи иногда ошибочно думают, что они связаны с драконами из-за их большого размера, кожного воротника на шее (которым они демонстрируют агрессию и доминирование), могут быть ошибочно приняты за крылья и свирепых шипящих вокализаций, используемых для отпугивания существ, слишком больших, чтобы рассматривать их в качестве добычи.

Основными источниками пищи гигантской плащеносной ящерицы являются огромные членистоногие и другие беспозвоночные, но она без колебаний пополнит свой рацион позвоночными, включая других ящериц, обезьян и почти всего, что может поместиться в её рот — даже гуманоидов. Хотя гигантская плащеносная ящерица способна на короткие внезапные броски, она обычно лежит совершенно неподвижно во время охоты, надеясь устроить засаду на свою добычу.

ГИГАНТСКИЙ ПЛАЩЕНОСНАЯ ЯЩЕРИЦА GIANT FRILLED LIZARD

СУЩЕСТВО 5

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +11; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +10, Атлетика +14, Скрытность +10;

Сил: +5, **Лвк:** +1, **Вын:** +4, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** +0.

КБ: 22; **Стойкость** +13, **Рефлексы** +12, **Воля** +9;

ПЗ: 75.

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов;

Ближний бой: ➤ челюсти +16 (досыгаемость 10 футов), **Урон:** 2d8 + 7 колющий;

Ближний бой: ➤ хвост +16 (проворное, досыгаемость 10 футов), **Урон:** 2d6+7 дробящий;

Устрашающий Воротник (Intimidating Display): ➤➤ (слух, эмоция, страховое, ментальный, зрение); Гигантская плащеносная ящерица Бежит (Strides). Если она заканчивает это действие рядом, по крайней мере, с одним другим существом, она внезапно оттопыривает свой красочный воротник на шее и издает пугающее шипение. Каждое соседнее существо должно преуспеть в спасброске Воли против СЛ 21 или станет напугано (frightened) 2 (или напугано (frightened) 3 при критическом провале). Затем существо временно становится невосприимчивым к Устрашающему Воротнику (Intimidating Display) в течение 1 минуты.



ОТНОШЕНИЯ ЛЮДОЯЩЕРОВ

Хотя большинство из них нейтрально настроены, типичная гордость ирукси своими традициями, подозрительность к другим и необходимость защищать своих сородичей могут заставить их казаться недружелюбными или даже агрессивными при встрече. Тем не менее, большинство охотно учатся у посетителей, обмениваются историями и экипировкой, а также заключают союзы.

ЛЮДОЯЩЕР LIZARDFOLK

Когда учёные-люди говорят о древних цивилизациях, они обычно обращают свое внимание на самих себя, исследуя и читая лекции о первых человеческих империях. Когда они обращают своё внимание на другие цивилизации, они неизменно рассматривают культуры, у которых были конфликты или союзы с древним человечеством. Поэтому неудивительно, что культура народа, называемого людоящерами, часто игнорируется или забывается даже благонамеренными исследователями, но для самих людоящеров это не имеет значения. Они знают свою историю и ценят её целостность и неприкосновенность частной жизни - если более молодые Наследия, такие как человечество, не заинтересованы в том, чтобы учиться у империй людоящеров, которые существовали задолго до того, как первый человек высек искру из камня, чтобы развести свой первый костёр, их это устраивает.

Слово «людоящер» является прекрасным примером узкого взгляда человечества на эту культуру. Самоназвание их народа – «ирукси», но эти рептильные гуманоиды терпеливо и добродушно приняли имя «людоящер» как возможный вариант, и они обычно сдерживают побуждения называть людей и других млекопитающих аналогичными производными именами в ответ. Ирукси обитают во всех тропических и умеренных биомах, но больше всего

они чувствуют себя дома в болотах, прибрежных районах и реках, поскольку они талантливые пловцы, а рыба и водные растения составляют большую часть их предпочтительного рациона.

ЛЮДОЯЩЕР-ЗАЩИТНИК LIZARDFOLK DEFENDER

Людоящер-защитник служит опорой для молодых, стражем поселения, а когда нет других вариантов, солдатом во время войны. Они охотно встанут на защиту своих сородичей, но не наслаждаются битвой. Ирукси-защитник скорее повернул бы незваных гостей назад и

позволил бы им бежать, зная, что они были разбиты, в надежде, что этого будет достаточно для предотвращения дальнейших вторжений, но они не наивны. Ирукси понимают необходимость мести как явления, и когда они позволяют врагу сбежать, они учитывают это.

ЛЮДОЯЩЕР-ЗАЩИТНИК LIZARDFOLK DEFENDER

СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ЛЮДОЯЩЕР

Восприятие: +7;

Языки: Драконий, Ирукси;

Навыки: Акробатика +5, Атлетика +6, Выживание +5;

Сил: +3, Лвк: +2, Вын: +3, Инт: -1, Мдр: +2, Хар: +0;

Предметы: кистень, метательное копье (3), деревянный щит (Твёрдость 3, ПЗ 12, ПП 6).

КБ: 16 (18 с поднятым щитом); Стойкость +8, Рефлексы +7, Воля +5;

ПЗ: 21;

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ;

Блок Щитом (Shield Block) 

Скорость: 25 футов, Плавание 15 футов;

Ближний бой:  кистень +8 (обезоруживающее, сметающее, сбивающее), Урон: 1d6+3 дробящий;

Ближний бой:  челюсти +8, Урон: 1d6 + 3 колющий;

Ближний бой:  хвост +8 (проворное), Урон: 1d4+3 дробящий;

Дальний бой:  метательное копье +7 (метательное 30 футов), Урон: 1d6 + 3 колющий;

Глубокий Вдох (Deep Breath): Людоящер-защитник может задержать дыхание на 175 раундов (17,5 минут).

Преимущество Местности (Terrain Advantage): Не-людоящеры на пересеченной местности и не-людоящеры, находящиеся в воде и не имеющие Скорости Плавания, являются застигнутыми врасплох (flat-footed) для людоящеров-защитников.



ОБЩЕСТВО ЛЮДОЯЩЕРОВ

Ирукси, как правило, довольно религиозны. Те, кто поклоняется божествам, обычно обращаются к Гозрею, но некоторые из них находят учение Дезны убедительным. Большинство ирукси, однако, вместо этого следуют друидическим традициям, поклонению предкам и астрологической философии в частности.

ЛЮДОЯЩЕР-РАЗВЕДЧИК LIZARDFOLK SCOUT

Разведчики ирукси - это людоящеры, с которыми чаще всего сталкиваются искатели приключений, поскольку эти исследователи и охотники проводят большую часть своей жизни в движении, постоянно патрулируя территории, удерживаемые их анклавом. Если незваные гости будут изгнаны, разведчики ирукси обязаны выследить их, наблюдать за ними и изучить их повадки и слабости, чтобы сообщить об этом сообществу и помочь в защите от возможных ответных ударов.

ЛЮДОЯЩЕР-РАЗВЕДЧИК LIZARDFOLK SCOUT

СУЩЕСТВО 1

Н СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД ЛЮДОЯЩЕР

Восприятие: +8;

Языки: Общий, Драконий, Ирукси;

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +5, Дипломатия +4, Природа +6, Скрытность +6, Выживание +8;

Сил: +2, Лвк: +3, Вын: +1, Инт: -1, Мдр: +3, Хар: +1;

Предметы: духовая трубка (10 дротиков, 1 из которых покрыт ядом гигантской многоножки).

КБ: 17; Стойкость +6, Рефлексы +8, Воля +6;

ПЗ: 17.

Скорость: 25 футов, Плавание 20 футов;

Ближний бой:  челюсти +7, Урон: 1d6 + 2 колющий;

Ближний бой:  хвост +8 (проворное, фехтовальное), Урон: 1d4+2 дробящий;

Дальний бой:  духовая трубка +8 (проворное, бессмертное, шаг дистанции 20 футов, перезарядка 1), Урон: 1 колющий плюс яд гигантской многоножки;

Глубокий Вдох (Deep Breath): Как у людоящера-защитника, но 150 раундов (15 минут).

Скрытое Передвижение (Hidden Movement): Если людоящер-разведчик начинает свой ход не обнаруженным (undetected) существом или скрытым (hidden) от него, то это существо будет застигнуто врасплох (flat-footed) для атак людоящера-разведчика до конца хода разведчика.

Яд гигантской многоножки (Giant Centipede Venom): (яд); Спасбросок: Стойкость со СЛ 17; Максимальная длительность: 6 раундов; Стадия 1: 1d6 урона от яда (1 раунд); Стадия 2: 1d8 урона от яда и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд); Стадия 3: 1d12 урона от яда, неуклюжий (clumsy) 1 и застигнут врасплох (flat-footed) (1 раунд).

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Людоящер-разведчик наносит 1d6 дополнительного точного урона застигнутым врасплох (flat-footed) существам.

Преимущество Местности (Terrain Advantage): Как у людоящера-защитника.

ЛЮДОЯЩЕР-ЗВЕЗДОЧЁТ LIZARDFOLK STARGAZER

Традиция астрологии и наблюдения за звёздами как для навигации, так и для предсказания хорошо укоренилась в обществе ирукси, и их мудрые и наблюдательные звездочёты являются одними из самых уважаемых представителей народа. Даже самый скромный звездочёт, представленный здесь, имеет ряд полезных первобытных заклинаний для помощи своим сородичам; в больших поселениях ирукси-звездочёты обладают еще большей силой.

ЛЮДОЯЩЕР-ЗВЕЗДОЧЁТ LIZARDFOLK STARGAZER

СУЩЕСТВО 2

Н **СРЕДНЕЕ** **ГУМАНОИД** **ЛЮДОЯЩЕР**

Восприятие: +8;

Языки: Драконий, Ирукси;

Навыки: Дипломатия +4, Знания Ирукси +6, Природа +8, Скрытность +6, Выживание +8;

Сил: +2, Лвк: +2, Вын: +1, Инт: +0, Мдр: +4, Хар: +0;

Предметы: посох.

КБ: 17; Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +10;

ПЗ: 30.

Скорость: 25 футов, Плавание 20 футов;

Ближний бой: ➤ посох +8 (двуручное d8), Урон: 1d6+2 дробящий;

Ближний бой: ➤ челюсти +8, Урон: 1d6 + 2 колющий;

Ближний бой: ➤ хвост +8 (проворное, фехтовальное), Урон: 1d4+2 дробящий;

Первобытные подготовленные заклинания: СЛ 20, атака +10; 1-й: очарование (*charm*), исцеление (*heal*), волшебный клык (*magic fang*), шилейла (*shillelagh*), призыв животного (*summon animal*); Заговоры (1-й): наставление (*guidance*), определение направления (*know direction*), сотворение пламени (*produce flame*), стабилизация (*stabilize*);

Глубокий Вдох (*Deep Breath*): Как у людоящера-защитника, но 200 раундов (20 минут).



СЕКРЕТ МЕРФОЛКА

Некоторые моряки утверждают, что мерфолки сталкиваются с серьёзной угрозой — тёмной и зловещей силой, способной превратить даже самых красивых мерфолков в выродившихся и мутировавших негодяев. Такие истории часто заканчиваются утверждениями, что мерфолки, какими бы гордыми и благородными они ни казались, являются невольными марионетками какого-то неизвестного существа, скрывающегося в самых глубоких морских глубинах. Сами мерфолки, как правило, молчат о подобных притязаниях.

МЕРФОЛК MERFOLK

Изящный, таинственный и грациозный; все это и многое другое можно сказать о морском народе. Представители этого загадочного народа напоминают гуманоидов с тонкими чертами лица от талии вверх, но с плавниками и хвостом массивной рыбы от талии вниз. Обитая почти во всех океанах Голариона, мерфолки так же разнообразны по внешнему виду, как и люди, их кожа варьируется от бледно-голубой до тёмно-коричневой и всех оттенков между ними, в то время как их блестящая чешуя мерцает величием моря.

МЕРФОЛК-БОЕЦ MERFOLK WARRIOR

Мерфолки-бойцы составляют основную часть ополчения своих обширных подводных владений и встречают потенциальных агрессоров лоб в лоб с бескомпромиссным упорством.

МЕРФОЛК-БОЕЦ MERFOLK WARRIOR

СУЩЕСТВО 1

Н **СРЕДНЕЕ** **ВОДНОЕ** **ГУМАНОИД** **МЕРФОЛК**

Восприятие: +6; сумеречное зрение;

Языки: Акван, Общий;

Навыки: Атлетика +5 (+7 при Плавании), Медицина +4;

Сил: +2, Лвк: +4, Вын: +1, Инт: +0, Мдр: +1, Хар: +1;

Предметы: трезубец (2).

КБ: 18; Стойкость +6, Рефлексы +9, Воля +4;

ПЗ: 19.

Скорость: 5 футов, Плавание 30 футов;

Ближний бой: ➤ трезубец +7, Урон: 1d8+2 колющий;

Дальний бой: ➤ трезубец +9 (метательное 20 футов), Урон: 1d8+2 колющий;

Водный Рывок (*Aquatic Dash*): ➤➤ Мерфолк-боец плавает и атакует одним из двух способов. Он либо Плывет (*Swim*) дважды и совершает Удар (*Strike*) по одному противнику в конце своего передвижения, либо Плывет (*Swim*) один раз и наносит Удар (*Strike*) в любой момент своего движения.

МЕРФОЛК-ПРИЗЫВАТЕЛЬ ВОЛН MERFOLK WAVECALLER

Мерфолки используют свою первобытную силу, чтобы вызвать союзников и защитить свой народ с помощью смертоносной магии.

МЕРФОЛК-ПРИЗЫВАТЕЛЬ ВОЛН MERFOLK WAVECALLER

СУЩЕСТВО 2

Н **СРЕДНЕЕ** **ВОДНОЕ** **ГУМАНОИД** **МЕРФОЛК**

Восприятие: +8; сумеречное зрение;

Языки: Акван, Общий;

Навыки: Атлетика +7 (+9 при Плавании), Обман +6, Природа +8, Религия +8;

Сил: +3, Лвк: +2, Вын: +1, Инт: +0, Мдр: +4, Хар: +2;

Предметы: кинжал.

КБ: 17; Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +10;

ПЗ: 30.

Скорость: 5 футов, Плавание 30 футов;

Ближний бой: ➤ кинжал +9 (проворное, универсальное P), Урон: 1d4+3 колющий;

Дальний бой: ➤ кинжал +9 (проворное, метательное 10 футов, универсальное P), Урон: 1d4+3 колющий;

Первобытные подготовленные заклинания: СЛ 18, атака +10; **1-й:** очарование (*charm*), исцеление (*heal*), гидродар (*hydraulic push*); **Заговоры (1-й):** пляшущие огоньки (*dancing lights*), обнаружение магии (*detect magic*), электрическая дуга (*electric arc*), луч холода (*ray of frost*), стабилизация (*stabilize*); **Водное Удушье (Hydraulic Asphyxiation):** ➤ (сакральное, эвокация, вода); **Условия:** Цель полностью погружена в воду и задерживает дыхание в пределах 30 футов от мерфолка-призывателя волн. **Эффект:** Мерфолк-призыватель волн приказывает водным потокам топить врага, задерживая цель на месте и заставляя её задыхаться от нехватки воздуха. Цель должна преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 18 или станет обездвиженной (*immobilized*) на 1 раунд и немедленно потеряет 1d4 раундов задержки дыхания (или вдвое больше при критическом провале).



ВДОХНОВЕНИЕ ДЛЯ ИСКУССТВА

Нимфы - это живые проявления красоты и грации, и как таковые они часто являются объектами искусства, в частности, скульптуры и живописи. Обещание нимфе увековечить её в произведении искусства может быть отличным способом заручиться благосклонностью этой нимфы, но нужно позаботиться о том, чтобы нимфа восхищалась и гордилась конечным результатом художественных усилий, чтобы нимфа не была оскорблена и не набросилась на неё со своей могущественной магией.

НИМФА NYMPH

Нимфы - это семейство фей, которые принимают форму красивых гуманоидов с эльфийскими чертами и имеют глубокую связь с миром природы. Наиболее распространенными из них являются дриады, которые являются духами, окормляющими большие деревья, но существует много других видов нимф, включая наяд, которые наблюдают за водоемами. Все нимфы являются хранительницами какого-либо элемента природы, обычно определенного дерева или пруда, или даже целых лесов или огромных водоёмов (в случае нимф-цариц).

НАЯДА NAID

Наяды охраняют ручьи, пруды, родники и другие природные водоёмы пресной воды. В то время как большинство наяд ведут уединённый образ жизни рядом со своей избранной подопечной, иногда эти нимфы собираются в группы подобные ковенам, в месте слияния речных притоков, совершая великую магию и благословляя воды земли. Поскольку связи наяд с их водоёмами обеспечивают большую гибкость, они являются нимфами, наиболее склонными взаимодействовать с гуманоидами и даже иногда посещать их поселения. В отличие от других нимф, наяды иногда становятся авантюристами, особенно когда тёмные

силы стремятся разорить природные красоты или иным образом угрожают землям, объединяя силы с другими, чтобы предотвратить уничтожение природы.

НАЯДА NAID

СУЩЕСТВО 1

ХА **СРЕДНЕЕ** **ЗЕМНОВОДНОЕ** **ФЕЯ** **НИМФА** **ВОДА**

Восприятие: +6; сумеречное зрение;

Языки: Общий, Эльфийский, Сильван; *разговор с животными* (*speak with animals*);

Навыки: Акробатика +6, Атлетика +3, Дипломатия +7, Природа +6, Скрытность +6, Выживание +4;

Сил: +0, **Лвк:** +3, **Вын:** +0, **Инт:** +1, **Мдр:** +1, **Хар:** +4;

Понимание Животных (Wild Empathy): Наяда может использовать Дипломатию, чтобы Произвести Впечатление (*Make an Impression*) на животных и обращаться к ним с очень простыми Просьбами (*Request*).

КБ: 16; **Стойкость** +3, **Рефлексы** +6, **Воля** +8;

ПЗ: 20; **Уязвимость:** холодное железо 3; **Сопротивление:** огонь 3;

Зависимость от Воды (Water Dependent): Наяда связана с источником, водоёмом, прудом или водным объектом примерно такого же размера. Находясь в пределах 300 футов от связанного с ней водоёма, она может произвольно использовать врождённое заклинание *приливная волна* (*tidal surge*). Она не восстанавливает Пункты Здоровья и не снижает степень состояния «истощён» (*drained*), когда отдыхает за пределами этой дистанции. В отличие от большинства других нимф, она не подвергается негативным состояниям от того, что находится отдельно от связанного с ней водоёма. Наяда может совершить 24-часовой ритуал, чтобы установить связь с новым водоёмом.

Скорость: 25 футов, Плавание 25 футов;

Ближний бой: ➤ водяной кулак +8 (провокационное, фехтовальное, магическое, вода), **Урон:** 1d6 дробящий;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 17; **1-й:** очарование (*charm*), создание воды (*create water*), приливная волна (*tidal surge*) (*Основная Книга Правил* стр. 451); **Постоянное (2-й):** *разговор с животными* (*speak with animals*);

Исцеление Водой (Water Healing): ➤➤ (концентрация, исцеление, некромантия, первобытное);

Находясь в связанном с ней водоёме (см. Зависимость от Воды (*Water Dependent*) выше), наяд восстанавливает 1 Пункт Здоровья каждые 10 минут.



МЕСТА ОБИТАНИЯ НИМФ

Нимфы, как правило, тесно связаны с определенными областями природного великолепия и красоты: с лесами в случае дриад, с реками в случае наяд. Районы, где обитают нимфы, всегда выглядят более нетронутыми, захватывающими дух и живописными, чем обычно.

ДРИАДА DRYAD

Дриады - это феи-хранительницы деревьев и существ, обитающих в лесистых районах. Они предпочитают использовать не прямые методы воздействия, стараясь отговорить намеревающихся причинить вред их священным рощам и любимым лесам, но они не гнушаются использовать чары, чтобы заручиться помощью союзников, когда угрозы злодеяний нельзя избежать одними уговорами. В мирное время дриады счастливо ведут уединённый образ жизни внутри своих деревьев, и поселения, находящиеся в гармонии с природой могут даже не осознавать, что дриада живет поблизости.

Несмотря на то, что они наблюдают за всеми лесами вокруг них, дриады неразрывно связаны с определённым деревом, обычно дубом. Дриады, связанные с другим видом дерева, в основе своей одинаковы, но они могут отличаться по темпераменту и внешнему виду, чтобы

соответствовать своему подопечному. Например, крапейя, или вишневые дриады, имеют красивую розовую окраску и заботятся о хрупкой красоте жизни.

ДРИАДА DRYAD

СУЩЕСТВО 3

ХА СРЕДНЕЕ ФЕЯ НИМФА РАСТЕНИЕ

Восприятие: +10; сумеречное зрение;

Языки: Общий, Эльфийский, Сильван; *разговор с растениями (speak with plants)*;

Навыки: Акробатика +9, Атлетика +5, Ремесло +7 (+9 работа с деревом), Дипломатия +9, Природа +13, Скрытность +9, Выживание +12;

Сил: +0, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** +2, **Мдр:** +3, **Хар:** +4;

Понимание Природы (Nature Empathy): Дриада может использовать Дипломатию, чтобы Произвести Впечатление (Make an Impression) на животных и растения и обращаться к ним с очень простыми Просьбами (Request).

КБ: 19; **Стойкость** +6, **Рефлексы** +11, **Воля** +10;

ПЗ: 55; **Уязвимость:** холодное железо 5, огонь 5;

Зависимость от Дерева (Tree Dependent): Дриада связана с одним большим деревом и должна оставаться в пределах 300 футов от него. Если она выйдет за пределы этой дистанции, она получает состояние «тошнота» (sickened) 1 и не может выздороветь. Она должна совершать спасбросок Стойкости со СЛ 18 каждый час или увеличивать степень состояния «тошнота» (sickened) на 1 (максимум до 4). Через 24 часа она становится истощённой (drained) 1, причём эта величина увеличивается на 1 каждые 24 часа. Дриада может совершить 24-часовой ритуал, чтобы установить связь с новым деревом.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ ветвь +12 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d12+2 дробящий;

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 21, атака +11; **5-й:** *древесный путь (tree stride)* (x2); **4-й:** *очарование (charm)* (x3), *внушение (suggestion)*; **3-й:** *сон (sleep)*; **2-й:** *опутывание (entangle)* (произвольное), *облик дерева (tree shape)* (произвольное); **Заговоры (2-й):** *липушка (tanglefoot)*; **Постоянное (4-й):** *разговор с растениями (speak with plants)*;

Слияние с Деревом (Tree Meld): ➤➤ (первобытное, трансмутация); Дриада прикасается к дереву достаточного объема, чтобы вместить её, и сливается с ним на столько, на сколько хочет. Она может Сотворить Заклинание (Cast a Spell), находясь внутри, но только те которые не требуют наличия линии эффекта. Она может слышать, но не видеть, что происходит за пределами дерева. Она может Отменить (Dismiss) этот эффект.

Значительный физический урон, нанесенный дереву, изгоняет дриаду из дерева и наносит ей 3d6 урона. *Проход сквозь стену (passwall)* изгоняет дриаду из дерева, не нанося ей урона.

Если дриада использует эту способность на дереве с которым у неё установлена связь, она вместо этого попадает в межпространственное убежище, пригодное для жизни, внутри дерева; Слияние с Деревом (Tree Meld) приобретает атрибут «межпространственный». Дриада может провести с собой до двух других существ, войдя в своё убежище через связанное с ней дерево. Дриаду можно изгнать из этого места, как указано выше.



ПРОЧИЕ НИМФЫ

Наяды и дриады - самые известные нимфы, но существуют и другие.

Геспериды, например, являются хранительницами заката и золотого света, и их можно встретить на прибрежных утёсах или отдалённых островах. Лампады, с другой стороны, тёмные, непостоянные нимфы, обитающие в чудесных, выложенных кристаллами пещерах глубоко под землей.

ЦАРИЦЫ НИМФ NYMPH QUEENS

Царицы нимф - это могущественные нимфы, правящие целыми районами нетронутой первозданной природы, а не только отдельными деревьями или прудами. У каждой разновидности нимф может быть царица. Царицы наяд являются одними из самых видных и чаще всего взаимодействующих с находящимися поблизости смертными. Поэтому некоторые учёные называют цариц наяд просто «нимфами».

СПОСОБНОСТИ ЦАРИЦЫ НИМФ

Царица нимф на 6-10 уровней выше, чем обычная нимфа того же типа, с повышенными параметрами и соответственно улучшенными Ударами (Strike). Подопечными царицы нимф являются значительные регионы, и своим присутствием она укрепляет и оживляет эти территории. Царицы нимф не зависят от своих подопечных и теряют соответствующую способность (например, способность дриады Зависимость от Дерева (Tree Dependent)); вместо этого они получают связь с землёй, как описано ниже. Царица нимф также получает ауру

красоты нимфы и действие Ослепительная Красота (Focus Beauty), которые имеют различные эффекты, основанные на первоначальном типе царицы. Она обретает способность Вдохновение (Inspiration), позволяющее ей одаривать даром вдохновения тех, кто ей нравится, и способность Смена Облика (Change Shape), чтобы менять свою форму. Наконец, она получает первобытные подготовленные заклинания подобно Друид в соответствии со своим уровнем.

Смена Облика (Change Shape): ➤ (превращение, первобытное, трансмутация); Царицы нимф могут превращаться между своей первоначальной формой, которая очень похожа на типичную нимфу их вида, и любой гуманоидной формой Маленького или Среднего существа, обычно выбирая более гуманоидную версию своей естественной формы.

Ослепительная Красота (Focus Beauty): ➤ (эмоция, очарование, ментальный, первобытное, зрение); Царица нимф фокусирует свою красоту на цели в своей ауре. Существо должно совершить спасбросок Воли. В случае неудачи на него воздействует аура красоты царицы нимф; если на него уже воздействовала аура, он подвергается большему эффекту, описанному в параметрах царицы нимф. Царица нимф может использовать Ослепительную Красоту (Focus Beauty) на одном существе только один раз за ход.

Вдохновение (Inspiration): ➤➤➤ (эмоция, очарование, ментальный, первобытное); Царица нимф может вдохновить единственное разумное существо, подарив этому существу знак своей благосклонности, обычно прядя своих волос. Пока существо носит её жетон и остается в хороших отношениях с царицей нимф, существо получает статусный бонус +1 ко всем проверкам Ремесла, Выступление и спасброскам Воли.

Если царица нимф дарует своё Вдохновение (Inspiration) Барду, и царица нимф является музой этого Барда, Бард получает дополнительное преимущество в зависимости от типа своей музыки: от музыки знигмы Бард также получает статусный бонус +1 ко всем проверкам Знаний; для музыки маэстро статусный бонус к

проверкам Выступления увеличивается до +2 с целью определения эффектов композиций; для музы полимата Бард получает статусный бонус +4 к проверкам Навыков, которым он Не Обучен; а для всех других муз бонус к спасброскам Воли увеличивается до +2 против фей.

Красота Нимфы (Nymph's Beauty): (аура, эмоция, очарование, ментальный, первобытное, зрение); 30 футов. Существа, которые начинают свой ход в ауре, должны преуспеть в спасброске Воли или получат эффект, описанный в параметрах царицы нимф.

Связь с Землей (Tied to the Land): Царица нимф неразрывно связана с определенным регионом, например с лесом в случае царицы дриад. Пока царица здорова, окружающая среда исключительно устойчива, что позволяет царице нимф автоматически совершать попытки противодействия заклинаниям и ритуалам, таким как увядание растений (blight), которые могут нанести вред окружающей среде, используя её СЛ заклинаний с уровнем противодействия, равным самому высокому кругу заклинаний Друида, которые она может творить. Однако, когда царица нимф становится физически или психологически нездоровой, оберегаемая ею область в конечном итоге также становится исковерканной или нездоровой. В случае восстановления царицы нимф быстро исцеляется и вся область.

ЦАРИЦА НАЯД NAIAID QUEEN

Царицы наяд правят первозданными дикими землями, с центром в виде нетронутых озёр или других водоёмов с пресной водой. Песни бардов и картины художников, изображающие нимф, имеют тенденцию изображать цариц наяд в их немного более гуманоидных формах, которые они принимают в своих редких путешествиях в цивилизованные земли, чтобы привлечь союзников или оценить угрозы.

Большинство цариц наяд относятся к уважающим их владения, с добротой, но они неистовы и быстры на расправу с врагами. Их ослепительная красота и широта атакующих заклинаний делают цариц наяд неистовыми противниками, если их вынуждают сражаться.



СОКРОВИЩА НИМФ

Нимфы иногда носят волшебные безделушки или зачарованную одежду или украшения, но самое большое сокровище, которым может поделиться царица нимф, - это её вдохновение для тех, кто ищет музыку.

ЦАРИЦА НАЯД NAIAID QUEEN

СУЩЕСТВО 7

НЕОБЫЧНОЕ **ХА** СРЕДНЕЕ **ЗЕМНОВОДНОЕ** **ФЕЯ** **НИМФА** **ВОДА**

Восприятие: +18; сумеречное зрение, разговор с животными (speak with animals);

Языки: Общий, Эльфийский, Сильван;

Навыки: Акробатика +16, Атлетика +9 (+13 к Плаванию), Дипломатия +20, Медицина +15, Природа +15, Выступление +20, Скрытность +14, Выживание +15;

Сил: +0, **Лвк:** +5, **Вын:** +4, **Инт:** +3, **Мдр:** +4, **Хар:** +7;

Связь с Землей (Tied to the Land):

Понимание Животных (Wild Empathy): Как у наяд.

КБ: 26; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +18, **Воля** +17;

ПЗ: 100; **Уязвимость:** холодное железо 10; **Сопротивление:** огонь 10;

Красота Нимфы (Nymph's Beauty): (аура, эмоция, очарование, ментальный, первобытное, зрение); 30 футов. СЛ 23. При провале спасброска цель в шоке (stunned) 1 на этот ход и всякий раз, когда она начинает свой ход в пределах 30 футов от царицы наяд в течение следующих 24 часов, даже если она не может видеть её на последующих ходах.

Скорость: 25 футов, Плавание 25 футов;

Ближний бой: **♦** водной кулак +17 (проворное, фехтовальное, магическое, вода), **Урон:** 2d6+6 дробящий;

Первобытные подготовленные заклинания: СЛ 28, атака +18; **4-й:** исцеление (heal), призыв животного (summon animal); **3-й:** земная привязь (earthbind), ускорение (haste), исцеление (heal); **2-й:** зверь-посланник (animal messenger), сияние фей (faerie fire), облик дерева (tree shape); **1-й:** быстротходность (fleet step), порыв ветра (gust of wind), подавление запаха (negate aroma); **Заговоры (4-й):** обнаружение магии (detect magic), наставление (guidance), свет (light), луч холода (ray of frost), стабилизация (stabilize);

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 28; **4-й:** приливная волна (tidal surge) (произвольное; ОКП стр. 451); **1-й:** очарование (charm), создание воды (create water);

Смена Облика (Change Shape): **♦** (превращение, первобытное, трансмутация);

Ослепительная Красота (Focus Beauty): **♦** (эмоция, очарование, недееспособность, ментальный, первобытное, зрение); При провале спасброска, если цель уже была затронута красотой царицы наяд, образ царицы иссушает разум существа, не позволяя ему больше видеть и эффект ослепления действует на существо до тех пор, пока оно не восстановится с помощью восстановления чувств (restore senses) или аналогичного эффекта, или пока царица наяд не решит убрать эффект с помощью одного действия с атрибутом «концентрация».

Вдохновение (Inspiration): **♦♦♦** (эмоция, очарование, ментальный, первобытное);

Исцеление Водой (Water Healing): **♦♦** (концентрация, исцеление, некромантия, первобытное); Как у наяды, но царица наяд может исцеляться в любом водоёме в своих владениях и восстанавливает 28 ПЗ.

ЦАРИЦА ДРИАД (ГАМАДРИАДА) DRYAD QUEEN (HAMADRYAD)

Гамадриады правят целым лесом или частью невероятно большого леса, направляя и защищая всех дриад внутри. Гамадриады часто имеют странные отношения с могущественными и смертоносными феями, работая вместе двояким образом, несмотря на их различия. Так гамадриада, представляет чудеса природы, а другие феи, представляют гнев природы.

ЦАРИЦА ДРИАД DRYAD QUEEN

СУЩЕСТВО 13

НЕОБЫЧНОЕ **ХА** СРЕДНЕЕ **ФЕЯ** **НИМФА** **РАСТЕНИЕ**

Восприятие: +25; сумеречное зрение;

Языки: Общий, Эльфийский, Сильван; разговор с растениями (speak with plants);

Навыки: Акробатика +25, Атлетика +19, Ремесло +23 (+25 деревообработка), Обман +30, Дипломатия +30, Запугивание +27, Природа +24, Выступление +28, Скрытность +25, Выживание +24;

Сил: +2, **Лвк:** +6, **Вын:** +6, **Инт:** +4, **Мдр:** +4, **Хар:** +8;

Понимание Природы (Nature Empathy): Как у дриады;

Связь с Землей (Tied to the Land).

КБ: 35; **Стойкость** +24, **Рефлексы** +26, **Воля** +24;

ПЗ: 220; **Уязвимость:** холодное железо 10, огонь 10;

Красота Нимфы (Nymph's Beauty): (аура, эмоция, очарование, недееспособность, ментальный, первобытное, зрение); СЛ 30. При провале спасброска цель замирает в благоговейном страхе (получает состояние «обездвижен» (immobilized) на 1 минуту).

Скорость: 30 футов;

Ближний бой: ➤ ветвь +27 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 3d12+8 дробящий;

Дальний бой: ➤ листья +27 (воплощение, растение, первобытное, шаг дистанции 60 футов), **Урон:** 3d8+6 режущий;

Первобытные подготовленные заклинания: СЛ 35, атака +25; **7-й:** регенерация (regenerate), призвать растения или гриба (summon plant or fungus); **6-й:** губительное превращение (baleful polymorph), цепь молний (chain lightning), опутывающие лианы (tangling creepers); **5-й:** конус холода (cone of cold), защита от смерти (death ward), исцеление (heal); **4-й:** полёт (fly), противостоять энегии (resist energy), каменная кожа (stoneskin); **3-й:** земная привязь (earthbind), ускорение (haste), стена шипов (wall of thorns); **2-й:** зверь-посланник (animal messenger), сияние феи (faerie fire), убрать страх (remove fear); **1-й:** быстродность (fleet step), порыв ветра (gust of wind), подавление запаха (negate aroma); **Заговоры (7-й):** обнаружение магии (detect magic), наставление (guidance), свет (light), луч холода (ray of frost), стабилизация (stabilize);

Первобытные врождённые заклинания: СЛ 35, атака +25; **8-й:** пронзающий терновник (impaling briars) (ОКП стр. 439), **5-й:** древесный нуть (tree stride) (×3); **4-й:** очарование (charm) (произвольное), внушение (suggestion) (произвольное); **3-й:** опутывание (entangle) (произвольное), сон (sleep) (произвольное); **2-й:** обработка древесины (shape wood) (произвольное), форма дерева (произвольное); **Заговоры (5-й):** липучка (tanglefoot); **Постоянное (4-й):** разговор с растениями (speak with plants);

Смена Облика (Change Shape): ➤ (превращение, первобытное, трансмутация);

Ослепительная Красота (Focus Beauty): ➤ (эмоция, очарование, недееспособность, ментальный, первобытное, зрение); При провале спасброска, если цель уже была затронута красотой царицы дриад, цель получает эффекты как от последствий неудачного спасброска против очарования (charm).

Вдохновение (Inspiration): ➤➤➤ (эмоция, очарование, ментальный, первобытное);

Слияние с Деревом (Tree Meld): ➤➤ (первобытное, трансмутация); Как у дриады, за исключением того, что гамадриада может входить и выходить из своего межпространственного убежища из любого дерева в своих владениях, и она может взять с собой до восьми других существ.



КИСЛОТА СЛИЗЕЙ

Многие слизи имеют кислотные атаки, которые могут быстро разрушать плоть, дерево и даже более прочные материалы.

Одни считают, что слизи являются результатом алхимических или магических экспериментов, а другие утверждают, что они просто возникли в результате естественных процессов эволюции.

СЛИЗИ Oozes

Слизевиков, плесени и прочие виды слизей можно встретить в сырых подземельях и тенистых лесах. Они не обязательно злые, некоторые вырастают до огромных размеров и имеют ненасытные аппетиты.

СТОЧНАЯ СЛИЗЬ SEWER OOZE

Эти аморфные массы нечистот и прочего мусора прокладывают себе путь через грязные водопропускные трубы под большими и малыми городами.

СТОЧНАЯ СЛИЗЬ SEWER OOZE

СУЩЕСТВО 1

Н **СРЕДНЕЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **СЛИЗЬ**

Восприятие: +3; чувство движения (motion sense) 60 футов, нет зрения;

Навыки: Скрытность +1 (+4 в стоках);

Сил: +2, **Лвк:** -5, **Вын:** +4, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -5;

Чувство Движения (Motion Sense): Сточная слизь может ощущать движение поблизости через вибрацию и движение воздуха.

КБ: 8; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +1, **Воля** +3;

ПЗ: 40; **Невосприимчивость:** кислота, критический урон, ментальный, точный урон, потеря сознания, зрение.

Скорость: 10 футов;

Ближний бой: ➤ ложноножка +9; **Урон:** 1d6+1 дробящий плюс 1d4 кислота;

Грязевая Волна (Filth Wave): ➤ **Частота:** один раз в минуту; **Эффект:** Стоковая слизь создаёт волну грязи, поражая всех существ в пределах 20-футовой эманации. Каждое существо в области эффекта должно преуспеть в спасброске Рефлексов со СЛ 17, иначе получит 1d4 урона от кислоты и штраф -10 футов к своим Скоростям на 1 минуту (при критическом провале существо также распахнуто (prone)). Существо может потратить действие Взаимодействие (Interact), чтобы очистить кого-либо, уменьшая штраф Скорости на 5 футов каждым действием.

ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ GELATINOUS CUBE

Найденные под землей или в подземельях, эти дрожащие кубики слизи непрерывно прочесывают свои владения в поисках пищи. Кислота в их телах недостаточно сильная, поэтому многие желатиновые кубы всё ещё содержат снаряжение их жертв, поскольку они не в состоянии переварить его.

ЖЕЛАТИНОВЫЙ КУБ GELATINOUS CUBE

СУЩЕСТВО 3

Н **КРУПНОЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **СЛИЗЬ**

Восприятие: +5; чувство движения (motion sense) 60 футов, нет зрения;

Навыки: Атлетика +11 (+13 для действия «Толкнуть» (Shove));

Сил: +4, **Лвк:** -5, **Вын:** +5, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -5;

Чувство Движения (Motion Sense): Как у сточной слизи;

Прозрачность (Transparent): Желатиновый куб настолько прозрачен, что его трудно заметить. Требуется успешная проверка Восприятия со СЛ 23, чтобы заметить неподвижный куб, и существо должно использовать активность Обыск (Search), чтобы попытаться выполнить эту проверку. Существо, которое входит в куб, автоматически Поглощается (Engulfed) (обычно это приводит к команде Ведущего совершить бросок Инициативы).

КБ: 10; **Стойкость** +12, **Рефлексы** +0, **Воля** +5;

ПЗ: 90; **Невосприимчивость:** кислота, критический урон, ментальный, точный урон, потеря сознания, зрение; **Сопротивление:** электричество 5.

Скорость: 15 футов;

Ближний бой: ➤ грань куба +11; **Урон:** 1d6 кислота плюс оцепенение (paralysis);

Поглощение (Engulf): ➤ СЛ 19, 2d6 кислота, Вырваться (Escape) СЛ 19, Разрыв (Rupture) 7. Существо, Поглощённое (Engulfed) желатиновым кубом, должно также совершить спасбросок от оцепенения (paralysis).

Оцепенение (Paralysis): (недееспособность); Существо, Поглощённое (Engulfed) кубом или поражённое его атакой, становится парализованным (paralyzed), если ему не удастся пройти спасбросок Стойкости со СЛ 20. Жертва может совершать новые попытки спасброска для восстановления в конце каждого своего хода.

Слабая Кислота (Weak Acid): Кислота желатинового куба повреждает только материалы органического происхождения, но не металл, камень или другие неорганические вещества.

БУРОЕ ЖЕЛЕ OCHRE JELLY

Бурое желе - это живые массы протоплазмы покрытые болезненными пятнами желтых, оранжевых и коричневых оттенков. Их кислотные тела растворяют плоть, но оставляют нетронутыми другие материалы, включая снаряжение и кости жертвы. Некоторые древние культуры хоронили тела в каменных саркофагах с бурым желе, чтобы слизь разрушала плоть и очищала и полировала кости.

БУРОЕ ЖЕЛЕ OCHRE JELLY

СУЩЕСТВО 5

Н **КРУПНОЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **СЛИЗЬ**

Восприятие: +7; **чувство движения (motion sense)** 60 футов, нет зрения;

Навыки: Атлетика +13;

Сил: +4, **Лвк:** -5, **Вын:** +6, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -5;

Чувство Движения (Motion Sense): Как у сточной слизи.

КБ: 12; **Стойкость** +15, **Рефлексы** +4, **Воля** +7;

ПЗ: 150; **Невосприимчивость:** кислота, критический урон, электричество, ментальный, колющий, точный урон, режущий, потеря сознания, зрение;

Разделение (Split): Каждый раз, когда бурое желе поражается атакой или эффектом, который наносит режущий, колющий или урон от электричества, а бурое желе имеет не менее 10 ПЗ, желе разделяется на два одинаковых желе с половиной ПЗ оригинала. Одно желе находится в том же месте, что и оригинал, а другое появляется в соседней незанятой области. Если нет свободных соседних областей, оно автоматически отталкивает существ и объекты, чтобы заполнить пространство (Ведущий решает, является ли объект или существо слишком большим или тяжелым, чтобы оценить возможность его отталкивания).

Скорость: 15 футов, Лазание 10 футов;

Ближний бой: ➤ ложноножка +15; **Урон:** 1d8+7 дробящий плюс 2d4 кислота и Захват (Grab);

Сдавливание (Constrict): ➤ 1d8+3 дробящий плюс 1d4 кислота, СЛ 23;

Бурая Кислота (Ochre Acid): Кислота бурого желе повреждает только плоть, но не кости, камень, дерево или другие материалы.

ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ BLACK PUDDING

Наиболее часто встречающиеся под землёй, эти слизи рыскают по пещерам в поисках объектов, которые они могли бы растворить своими кислотными выделениями. Эта едкая кислота особенно опасна для существ, которые нападают на пудинг, так как она может быстро повредить и уничтожить снаряжение.

ЧЁРНЫЙ ПУДИНГ BLACK PUDDING

СУЩЕСТВО 7

Н **ОГРОМНОЕ** **НЕРАЗУМНОЕ** **СЛИЗЬ**

Восприятие: +9; **чувство движения (motion sense)** 60 футов, нет зрения;

Навыки: Атлетика +18;

Сил: +7, **Лвк:** -5, **Вын:** +7, **Инт:** -5, **Мдр:** +0, **Хар:** -5;

Чувство Движения (Motion Sense): Как у сточной слизи.

КБ: 14; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +6, **Воля** +11;

ПЗ: 165; **Невосприимчивость:** кислота, критический урон, ментальный, колющий, точный урон, режущий, потеря сознания, зрение;

Едкая Масса (Corrosive Mass): Существо, которое поражает пудинг металлическим или деревянным оружием, должно преуспеть в спасброске Рефлексов со СЛ 22, иначе оружие получит 2d6 урона от кислоты (после нанесения урона чёрному пудингу как обычно). Метательное оружие и боеприпасы получают этот урон автоматически без спасброска.

Разделение (Split): Каждый раз, когда чёрный пудинг поражается атакой, наносящей режущий или колющий урон и чёрный пудинг имеет не менее 10 ПЗ, пудинг разделяется на два одинаковых пудинга с половиной ПЗ оригинала. Один пудинг остаётся в том же месте, что и оригинал, а другой появляется в соседней



ПРОЧИЕ СЛИЗИ

В мире существует множество разновидностей этих практически неразумных хищников. Некоторые из них - просто варианты пудингов, желе и слизей различных цветов, которые мало чем отличаются от представленных здесь, кроме их среды обитания. Другие более специализированы или даже опасно умны. Шоггот (стр. 297) - один из таких примеров, но другая разновидность смертоносной и мощной слизи - это, к счастью, редкое существо, называемое обжог, состоящее из протоплазмы и глаз, которое поражает болезнью целые регионы.

незанятой области. Если нет свободных соседних областей, оно автоматически отталкивает существ и объекты, чтобы заполнить пространство (Ведущий решает, является ли объект или существо слишком большим или тяжелым, чтобы оценить возможность его отталкивания).

Скорость: 20 футов, Лазание 20 футов; присасывание (suction);

Ближний бой: ♦ ложноножка +18 (досягаемость 10 футов); **Урон:** 2d8+7 дробящий плюс 2d6 кислота, Едкое Касание (Corrosive Touch) и Захват (Grab).

Сдавливание (Constrict): ♦ 1d8+7 дробящий плюс 1d6 кислота, СЛ 26;

Едкое Касание (Corrosive Touch): Когда пудинг поражает существо ложноножкой, любой урон от кислоты наносится также броне или одежде существа, как и самому существу.

Присасывание (Suction): Пудинг может лазать по потолкам и другим наклонным поверхностям, хотя такие поверхности считаются для него пересеченной местностью.



ПРОТЕАНСКИЕ БОЖЕСТВА

Самые могущественные из всех протеан - это группа полубогов, известных под общим названием протеанских владык. Но даже их огромная мощь меркнет в сравнении с мощью таинственных Говорящих Глубин. Говорящие - самые загадочные из богов Мальстрёма — даже их точная природа неизвестна, и ученые расходятся во мнениях относительно того, являются ли они вообще божествами или просто аспектами самого Мальстрёма.



ПРОТЕАНСКИЕ ИМЕНА

Протеане имеют два имени: традиционное имя на их шипящем, сбивающем с толку языке и почётный титул. Последнее легко переводится на другие языки, но традиционное имя протеан редко может быть произнесено на любом другом языке, кроме Протеанского. Таким образом, большинство протеан, как правило, используют свои титулы, когда имеют дело с посторонними, называя себя, например, «Песнь нежного яда» или «Свистящий крик бури».



ПРОЧИЕ ПРОТЕАНЫ

В Мальстрёме обитает множество других протеан, помимо тех, что представлены здесь, в том числе призрачные пелагастры, почти гуманоидные меняющие форму урдивары и невероятно мощные изфитары.

ПРОТЕАН PROTEAN

Хранители беспорядка и уроженцы первичного Плана Хаоса, известного как Мальстрём, протеане считают своим призванием распространять бедлам и ускорять силы энтропии. Самые могущественные протеане - это полубоги, известные под общим названием протеанские владыки, хотя они и являются таинственными существами, чьи культы на Материальном Плане, как правило, малоизвестны и скрытны.

Протеане делятся на свободные касты и обладают головокружительным разнообразием сил. Большинство протеан имеют змеиное тело с головой первобытного зверя. Ученые давно заинтригованы тем фактом, что отпрыски распада и беспорядка имеют так много общих черт, и приходят к заключению что даже в чистейшем хаосе есть некоторое подобие порядка. Другие отмечают, что змеевидная форма является одной из самых первобытных форм, предполагая, что возможно, на заре времен такие формы были присущими всем обитателям. Сами протеане мало что могут сказать по этому поводу, что, по иронии судьбы, только добавляет путаницы и отсутствия единого взгляда на их вид. В конце концов, если даже хаос нельзя считать хаотичным, разве это не самая чистая форма энтропии?

ВОЛНЫ ИСКРИВЛЕНИЯ WARPWAVES

Многие протеане могут подвергать своих врагов дезориентирующим изменениям, воспринимаемым во времени и пространстве, создавая рябь нестабильной реальности в окружающей среде, называемой волнами искривления. Когда существо проваливает свой спасбросок и подвергается воздействию волны искривления, бросьте 1d8 и обратитесь к таблице ниже для определения конкретного эффекта для этого существа. Если не указано иное, эффект волны искривления длится в течение 1d4 раундов, и новый эффект волны искривления подавляет любой предыдущий эффект волны искривления, уже влияющий на существо.

d8	Эффект волны искривления
1	Неуклюжий (clumsy) 2 (3 при критическом провале)
2	В замешательстве (confused) и получает 4d6 временных ПЗ
3	Растерян (dazzled) (постоянно при критическом провале)
4	Ослаблен (enfeebled) 2 (3 при критическом провале)
5	Обездвижен (immobilized) нитями энергии
6	Ускорен (quicken) (только Бер (Stride), Удар (Strike) или Шаг (Step))
7	Замедлен (slowed) 1
8	Ошеломлён (stupefied) 2 (3 при критическом провале)

ПУСТОТНЫЙ ЧЕРВЬ VOIDWORM

Другие протеане вообще не считают летающих радужных существ, известных как пустотные черви, частью касты протеан, а просто позорным побочным эффектом постоянно бурлящей энергии Мальстрёма. Назвать пустотного червя протеаном в присутствии более сильного протеана - такой же верный способ спровоцировать бой, как и любой другой.

Пустотные черви сами по себе мало интересуются, видит ли кто-нибудь в них протеан. Они поддерживают процветающую экологию в Мальстрёме, резвясь в школах до 20 лет и играя в хаосе постоянно меняющихся реальностей. В других местах (например, на Материальном Плате) пустотные черви заморожены принципом постоянства объекта; многие цепляются за конкретные особенности региона (например, склон холма или пруд) и летают по воздуху вокруг него месяцами или даже годами, ожидая, когда объект их любопытства изменится. Незначительные изменения, например, изменение цвета дерева при листопаде, медленное разложение трупа или периодическое выпускание пара из гейзера - всё это очаровывает пустотных червей. Пустотный червь около 2 футов в длину и весит 2 фунта.

ПУСТОТНЫЙ ЧЕРВЬ VOIDWORM

СУЩЕСТВО 1

ХН **КРОШЕЧНОЕ** **НАБЛЮДАТЕЛЬ** **ПРОТЕАН**

Восприятие: +4; чувство энтропии (entropy sense) (неточное) 30 футов, ночное зрение;

Языки: Бездны, Протеанский;

Навыки: Акробатика +7, Обман +6, Религия +4, Скрытность +7;

Сил: -1, **Лвк:** +4, **Вын:** +0, **Инт:** -1, **Мдр:** -1, **Хар:** +1;

Чувство Энтропии (Entropy Sense): (сакральное, прорицание, предсказание): Пустотный червь может предвидеть наиболее вероятное присутствие существа благодаря сверхъестественному пониманию хаотических вероятностей и случайностей. Это дает ему способность чувствовать существ в пределах указанной дистанции. Существо, находящееся под эффектами *необнаружимости* (nondetection) или иным образом защищённое от эффектов прорицания и предсказания не может быть замечено с помощью чувства энтропии.

КБ: 17; **Стойкость** +5, **Рефлексы** +9, **Воля** +6;

ПЗ: 16, быстрое исцеление 1; **Сопротивление:** точный урон 3, протеанская анатомия (protean anatomy) 5 ;

Протеанская Анатомия (Protean Anatomy): (сакральное, трансмутация); Жизненно важные органы пустотного червя постоянно меняют форму и положение. Сразу после того, как пустотный червь получает урон от кислоты, электричества или звука, он получает указанное количество Сопротивления этому урону. Эффект длится 1 час или до следующего раза, когда протеан получит урон одного из других типов (в этом случае его Сопротивление изменится в соответствии с этим типом), в зависимости от того, что наступит раньше.

Пустотный червь невосприимчив к эффектам превращения, если он не является добровольной целью. Ослеплённый (blinded) или оглушённый (deafened), пустотный червь автоматически исцеляется в конце своего следующего хода, поскольку новые органы отрастают, заменяя повреждённые.

Скорость: 20 футов, Полёт 40 футов; *свобода передвижения* (freedom of movement);

Ближний бой: ➔ челюсти +9 (хаотичный, фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d8-1 колющий плюс 1d4 хаотичный;

Ближний бой: ➔ хвост +9 (хаотичный, фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d4-1 режущий плюс 1d4 хаотичный и ошеломляющая плеть (confounding lash);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 16; **4-й:** чтение знамений (read omens); **2-й:** марево (blur) (только на себя), непроглядный туман (obscuring mist); **1-й:** обнаружение мировоззрения (detect alignment) (произвольное, только принципиальность); **Заговоры (4-й):** пляшущие огоньки (dancing lights), призракный звук (ghost sound), мелкие фокусы (prestidigitation); **Постоянное (4-й):** свобода передвижения (freedom of movement);

Смена Облика (Change Shape): ➔ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация); Пустотный червь может принять облик Крошечного животного. Это не меняет его Скорость или бонусы атаки и урона от его Ударов, но может изменить тип урона, наносимый этими Ударами.

Ошеломляющая Плеть (Confounding Lash): (сакральное, эмоция, очарование, ментальный);

Существо, пораженное Ударом (Strike) хвоста пустотного червя, ошеломлено (stupefied) 1 на 1 раунд (ошеломлено (stupefied) 2 при критическом попадании). Успешный спасбросок Воли со СЛ 16 отменяет этот эффект и дает временный иммунитет к ошеломляющей плети (confounding lash) на 1 минуту.



РОЖДЁННЫЕ ИЗ ХАОСА

Мальстрём, дом всех протеан, - это вихревая масса турбулентной первичной энергии, планарных волн и субстанции душ, которая окружает Внешние Платаны. Планарные учёные строят теории о том, что вся реальность была первоначально сформирована из Мальстрёма в первые дни космоса - теория, которую протеане не торопятся опровергать.

НАУНЕТ NAUNET

Драчливые и могущественные, наулеты служат разведчиками и рядовыми солдатами протеанских армий. Напоминающие массивную саламандру с широкой головой, мощным хвостом и щупальцами, заканчивающимися щелкающими челюстями вместо задних ног, наулеты являются самыми несдержанными из протеан и занимают одну из их низших каст. Наулеты достигают 12 футов в длину и весят 900 фунтов.

Все протеане склонны к непредсказуемым припадкам и неожиданным действиям, но по сравнению с большинством других, наулеты гораздо более несдержанные. Всегда готовые к бою, наулеты гордятся тем, что действуют быстро и наносят удары, прежде чем неприятные отвлекающие факторы, такие как дипломатия, могут отсрочить начало боя.

НАУНЕТ NAUNET

СУЩЕСТВО 7

ХН **КРУПНОЕ** **НАБЛЮДАТЕЛЬ** **ПРОТЕАН**

Восприятие: +14; чувство энтропии (entropy sense) (неточное) 30 футов, ночное зрение;

Языки: Бездны, Небесный, Протеанский;

Навыки: Акробатика +14, Атлетика +16, Запугивание +16, Скрытность +14, Выживание +12;

Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +5, **Инт:** +0, **Мдр:** +3, **Хар:** +3;

Чувство Энтропии (Entropy Sense): (сакральное, прорицание, предсказание): как у пустотного червя.

КБ: 24; **Стойкость** +18, **Рефлексы** +14, **Воля** +12; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 120, быстрое исцеление 2; **Уязвимость:** принципиальный 5; **Сопротивление:** точный 5, протеанская анатомия (protean anatomy) 10;

Протеанская Анатомия (Protean Anatomy): (сакральное, трансмутация); как у пустотного червя.

Скорость: 25 футов, Полёт 30 футов, Плавание 25 футов; *свобода передвижения* (freedom of movement);

Ближний бой: ➔ челюсти +18 (хаотичный, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+8 колющий плюс 1d6 хаотичный;

Ближний бой: ➤ хвост +18 (хаотичный, магическое, досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d8+8 дробящий плюс 1d6 хаотичный и Захват (Grab);

Ближний бой: ➤ щупальца +18 (проворное, хаотичный, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d8+6 колющий плюс 1d6 хаотичный и ошеломляющий удар (confounding slam);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 26, атака +16; **5-й:** *пространственная дверь (dimension door)*; **4-й:** *кислотная стрела (acid arrow)*, *плотный туман (solid fog)*; **3-й:** *разбивающий звук (shatter)* (произвольное); **2-й:** *непроглядный туман (obscuring mist)* (произвольное); **1-й:** *обнаружение мировоззрения (detect alignment)* (произвольное, только принципиальность); **Постоянное (4-й):** *свобода передвижения (freedom of movement)*;

Адаптивный Удар (Adaptive Strike): ➤ (сакральное, превращение, трансмутация); Наунет выбирает адамантин, холодное железо или серебро; его Удары ближнего боя получают атрибут этого типа на 1 минуту или до тех пор, пока он снова не использует Адаптивный Удар (Adaptive Strike).

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация); Наунет может принимать облик любого Маленького, Среднего или Крупного животного, чудовища или гуманоида. Это не меняет его Скорость или бонусы атаки и урона от его Ударов, но может изменить тип урона, наносимый этими Ударами.

Ошеломляющий Удар (Confounding Slam): (сакральное, эмоция, очарование, ментальный); Существо, поражённое Ударом (Strike) щупальца наунета, ошеломлено (stupefied) 2 на 1d4 раунда (СЛ 24 Воли для противостояния). Если существо уже ошеломлено (stupefied) таким образом, длительность увеличивается на 1 раунд. Вместо этого хаотичное существо только ошеломлено (stupefied) 1.

Сдавливание (Constrict): ➤ 1d8+8 дробящий, СЛ 26;



ДРЕВНИЕ БЕССМЕРТНЫЕ

Среди многочисленных типов бессмертных, обитающих в Великом Запределье, протеане, несомненно, одни из самых древних. Они вели войну против неотвратимых вечных с момента появления их первого творения и с тоской говорят о том времени, когда ещё боги не установили порядок в реальности.



ЗАЩИТА ХАОСА

Хаос следует за протеанами. Для протеан нет более чистой формы существования, чем энтропия, и они постоянно стремятся противостоять установлению порядка в Великом Запределье. Однако протеане не считают жизнь несовместимой с хаосом; скорее, они просто считают, что существа - независимо, бессмертные они или нет - заслуживают полной свободы на своих собственных условиях.

КЕКЕТАР КЕКЕТАР

Правящая каста протеан, кекетары организывают нападения на бастионы порядка и решают споры протеан уверенно и своенравно. Кекетар напоминает мерцающее змееподобное существо с шипами, когтями и головой дракона. Фактический внешний вид кекетара находится в постоянном движении, но они обычно остаются около 18 футов в длину с весом около 1500 фунтов. Хотя их физические формы могут меняться, две вещи остаются неизменными: во-первых, глаза кекетара всегда пронзительного оттенка фиолетового или янтаря. Во-вторых, знак власти кекетара — корона из меняющихся символов, парящая над его головой, никогда не меняется. Кекетар не может снять свою корону, но может её подавить, хотя большинство не желает этого делать и считает такой поступок проявлением трусости или позором.

Кекетары выполняют в протеанском обществе роль своего рода жречества, действуя как посредники между другими протеанами и Говорящими Глубинами. Все остальные протеане подчиняются кекетарам, обращаясь с ними так же, как граждане смертного города обращались бы с уважаемыми дворянами; даже более могущественные протеане подчиняются воле кекетаров. Как и во многих религиях, догмы и теология склонны к интерпретации и изменению, и среди протеан ситуация, возможно, ещё более выражена. Какова бы ни была природа и устремления таинственных Говорящих Глубин, отдельные кекетары могут прийти к совершенно различным выводам относительно их воли и намерений. Однако для протеан этот врождённый диссонанс является скорее силой, чем слабостью.

КЕКЕТАР КЕКЕТАР

СУЩЕСТВО 17

ХН **КРУПНОЕ** **НАБЛЮДАТЕЛЬ** **ПРОТЕАН**

Восприятие: +30; чувство энтропии (неточное) 60 футов, ночное зрение;

Языки: Бездны, Небесный, Протеанский; телепатия 100 футов, *языки (tongues)*;

Навыки: Акробатика +26, Атлетика +30, Обман +33, Дипломатия +35, Запугивание +35, Религия +30, Скрытность +28;

Сил: +9, **Лвк:** +5, **Вын:** +7, **Инт:** +5, **Мдр:** +7, **Хар:** +7;

Чувство Энтропии (Entropy Sense): (сакральное, прорицание, предсказание): как у пустотного червя.

КБ: 40; **Стойкость** +30, **Рефлексы** +28, **Воля** +34; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 290, быстрое исцеление 10; **Уязвимость:** принципиальный 15; **Сопротивление:** точный 10, протеанская анатомия (protean anatomy) 25;

Протеанская Анатомия (Protean Anatomy): (сакральное, трансмутация); как у пустотного червя;

Пространственная Лакуна (Spatial Riptide): (аура, сакральное, трансмутация); 30 футов. Существо, использующее способность телепортации в ауру или прибывшее в неё с помощью телепортации, должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 38 или застрянет в пространственной лакуне в течение 1d4 раундов, прежде чем сможет завершить телепортацию. Существо не может действовать, чувствовать что-либо или быть мишенью. При успешном спасброске существо завершает телепортацию нормально, но получает состояние «в шоке» (stunned) 1. Кекетары невосприимчивы к этому эффекту.

Атака по Возможности (Attack of Opportunity) ➤

Скорость: 40 футов, Полёт 50 футов, Плавание 40 футов; *свобода передвижения (freedom of movement)*;

Ближний бой: ➤ челюсти +33 (хаотичный, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d10+15 колющий плюс 1d6 хаотичный и удар волны искривления (warpgate strike);

Ближний бой: ➤ коготь +33 (проворное, хаотичный, магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 2d10+15 режущий плюс 1d6 хаотичный и удар волны искривления (warpgate strike);

Ближний бой: ➤ хвост +33 (досягаемость 15 футов), **Урон:** 2d10+15 дробящий плюс Захват (Grab);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 42, атака +32; **9-й:** *божественный гнев (divine wrath)* (только хаос), *радужная сфера (prismatic sphere)*; **8-й:** *губительное превращение (baleful polymorph)*, *замешательство (confusion)*; **7-й:** *дизинтеграция (disintegrate)*, *рассеять магию (dispel magic)* (произвольное), *разбивающий звук (shatter)* (произвольное), *искривление разума (warp mind)* (×3); **6-й:** *телепортация (teleport)* (произвольное; только на себя); **5-й:** *создание*

(creation) (произвольное), *пространственная дверь (dimension door)*, *иллюзорная местность (hallucinatory terrain)* (×2; см. преобразование реальности (reshape reality)); **4-й: замешательство (confusion)** (произвольное), *пространственная дверь (dimension door)* (произвольное); **2-й: обнаружение мировоззрения (detect alignment)** (произвольное; только принципиальность); **Постоянное (5-й): языки (tongues)**; **(4-й): свобода передвижения (freedom of movement)**.

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация); Кекетар может принимать облик любого Огромного или более мелкого существа. Это не меняет его Скорость или бонусы атаки и урона от его Ударов, но может изменить тип урона, наносимый этими Ударами.

Сдавливание (Constrict): ➤ 1d10+15 дробящий, СЛ 42.

Преобразование Реальности (Reshape Reality): (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация); Когда кекетар творит *иллюзорную местность (hallucinatory terrain)*, он наполняет иллюзию квазиреальной субстанцией. Существа, не разоблачившие иллюзию, относятся к структурам и местности, созданным с помощью заклинания, как к реальным, поднимаясь по иллюзорным лестницам, попадая в ловушку иллюзорных зыбучих песков и так далее.

Удар Волны Искривления (Warpwave Strike): (сакральное, превращение, трансмутация); Существо, поражённое Ударом челюстей или когтей кекетара, должно преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 36 или подвергнется воздействию волны искривления (стр. 266).

ПСИХОПОМП PSYCHOPOMP

Психопомпы - это хранители и пастыри мертвых, обитающие на Костяном Дворе, обширном Плана могил, где смертные души предстают перед судом и отправляются либо на вечные пажити или ввергаются в вечные муки. Психопомпы следят за тем, чтобы умершие смирились со своим уходом из смертной жизни и были должным образом распределены в соответствующую их заслугам загробную жизнь. Они также защищают души от нападения сверхъестественных хищников. Почти все психопомпы носят маски, особенно когда они должны взаимодействовать со смертными, хотя типы масок, которые они носят, так же разнообразны, как и сами психопомпы. Суды Костяного Двора проводятся на реквийском языке, мрачном, но мелодичном, которому свойственно медленное произношение, с различными тональными переходами.

НОСОЙ NOSOI

Носой напоминают козодоя, воробья или другую мелкую птицу в тяжелой кожаной маске чумного доктора. Они являются клерками, посыльными и писцами Костяного Двора, представителями на судах, направляющими души и вообще выполняющими административную тяжелую работу, которая поддерживает функционирование Костяного Двора. Большинство носой особенно болтливы и охотно обсуждают, насколько важными они считают свои индивидуальные задания.

НОСОЙ NOSOI

СУЩЕСТВО 1

Н **КРОШЕЧНОЕ** **НАБЛЮДАТЕЛЬ** **ПСИХОПОМП**

Восприятие: +6; ночное зрение, чутьё жизни (lifesense) 60 футов;

Языки: Бездны, Небесный, Инфернальный, Реквийский;

Навыки: Акробатика +6, Знания о Костяном Дворе +8, Библиотечные Знания +8, Выступление +6, Религия +6, Общество +2, Скрытность +6;

Сил: -1, **Лвк:** +3, **Вын:** +1, **Инт:** +1, **Мдр:** +1, **Хар:** +3;

Чутьё Жизни (Lifesense): (прорицание, сакральное); Психопомп ощущает жизненную сущность живых существ и нежити на указанной дистанции.

КБ: 16; **Стойкость** +4, **Рефлексы** +8, **Воля** +6;

ПЗ: 18; **Невосприимчивость:** смертельные эффекты, болезни; **Соппротивление:** негативный 3, яд 3.

Скорость: 15 футов, Полёт 40 футов;

Ближний бой: ➤ клюв +6 (фехтовальное, магическое), **Урон:** 1d4-1 колющий плюс духовное касание (spirit touch);

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 16; **4-й:** чтение знамений (read omens), говорящий труп (talking corpse); **2-й:** невидимость (invisibility) (произвольное, только на себя), звуковой взрыв (sound burst);

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация); Носой может принять облик ворона или певчей птицы. Это не меняет его Скорость или модификаторы атаки и урона его Ударов (Strike);



ПРОЧИЕ ПСИХОПОМПЫ

Носой и моррины далеко не единственные в своем роде. Многие другие, такие как скелетообразные ванты или драконоподобные ямараджи, также помогают в управлении мертвыми.

заворожённости (fascinated) заканчивается.

Духовное Касание (Spirit Touch): Удары (Strike) носоя воздействуют на бесплотных существ, словно с руной свойств *призрачное касание*, и наносят 1d6 негативного урона живым существам или 1d6 позитивного урона нежити.



БОЖЕСТВА ПСИХОПОМП

Самые могущественные из психопомпов - это уникальные полубоги, известные под общим названием «ашеры», каждый из которых имеет свой собственный культ.

К этим психопомпам-божествам относятся Атропос (Последняя Сестра), Барзахк (Переход), Сеянан (Пастырь), Даммар (Отверженный), Имот (Символ Рока), Матерь-Стервятник (Пожиратель Плоти), Мртю (Супруга Смерти), Наракас (Очищающий Приговор), Бледный Конь, Флеггяс (Утешитель Атеистов), Салок (Хранитель Бессмертных), Тешаллас (Первородный Яд) и Вэйл (Суд Предков).

МОРРИНЯ MORRIGNA

Охотники за головами и сыщики, моррины ищут существ, которые препятствуют естественному порядку жизни и смерти или препятствуют естественному следованию душ на посмертный суд и исполнению решений этого суда. Моррины одеваются в струящийся паутинный шелк и носят маски, напоминающие паутину, так как считают терпеливых и бдительных пауков своими духовными родственниками.

МОРРИНЯ MORRIGNA

СУЩЕСТВО 15

Н **СРЕДНЕЕ** **НАБЛЮДАТЕЛЬ** **ПСИХОПОМП**

Восприятие: +28; ночное зрение, чутё жизни (lifesense) 60 футов;

Языки: Бездны, Небесный, Инфернальный, Некрил, Реквийский; *разговор с животными (speak with animals), языку (tongues)*;

Навыки: Акробатика +27, Знания о Костяном Дворе +28, Дипломатия +27, Запугивание +29, Религия +29, Общество +24, Скрытность +27;

Сил: +8, **Лвк:** +4, **Вын:** +4, **Инт:** +3, **Мдр:** +6, **Хар:** +4;

Чутё Жизни (Lifesense): (прорицание, сакральное); как у носой.

Предметы: посох бо мощи +2.

КБ: 38; **Стойкость** +25, **Рефлексы** +27, **Воля** +29; статусный бонус +1 ко всем спасброскам против магии;

ПЗ: 240, регенерация 20 (прекращается кислотой или огнем); **Невосприимчивость:** смертельные эффе́кты, болезни; **Сопротивление:** негативный 15, яд 15;

Обертывающая Плеть (Wrappings Lash): ➤ **Триггер:** Существо, находящееся в пределах досягаемости паутины моррины, использует действие, чтобы нанести Удар (Strike), или совершить проверку Навыка. **Эффект:** Моррина обертывает существо паутиной, совершая Удар (Strike) по нему. Если удар является критическим попаданием, действие существа, вызвавшее реакцию, срывается.

Скорость: 30 футов, Лазание 30 футов (*паучьи лапы (spider climb)*);

Ближний бой: ➤ *посох бо* +31 (магическое, парирующее, досягаемость 10 футов, сбивающее), **Урон:** 2d8+14 дробящий плюс духовное касание (spirit touch);

Ближний бой: ➤ обертывание паутиной +29 (магическое, досягаемость 10 футов), **Урон:** 3d12+14 дробящий плюс Захват (Grab) и духовное касание (spirit touch);

Сакральные спонтанные заклинания: СЛ 35, атака +30; **6-й:** (4 ячейки); *поле жизни (field of life), исцеление (heal), взрыв духа (spirit blast)*; **5-й:** (4 ячейки); *защита от смерти (death ward), рассеять магию (dispel magic), послание (sending)*; **4-й:** (4 ячейки); *свобода передвижения (freedom of movement), чтение знамений (read omens), невосприимчивость к заклинанию (spell immunity)*; **3-й:** (4 ячейки); *слепота (blindness), кризис веры (crisis of faith), сообщение во сне (dream message)*; **2-й:** (4 ячейки); *спокойствие (calm emotions), видеть невидимое (see invisibility), тишина (silence)*; **1-й:** (4 ячейки); *отповедь (bane), благословение (bless), ослабляющий луч (ray of enfeeblement)*; **Заговоры (8-й):** *леденящее прикосновение (chill touch), обнаружение магии (detect magic), разрушение нежити (disrupt undead), чтение ауры (read aura), стабилизация (stabilize)*;

Сакральные врождённые заклинания: СЛ 37; **4-й:** *говорящий труп (talking corpse)*; **Постоянное (5-й):** языки (tongues); **(2-й):** *разговор с животными (speak with animals), паучьи лапы (spider climb)*;

Сакральные ритуалы: СЛ 37; *вызов духа (call spirit)*;

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация, сакральное, превращение, трансмутация); Моррина может принимать облик любого Маленького или Среднего животного или гуманоида. Это не меняет их Скорость или модификаторы атаки и урона их Ударов (Strike), но может изменить тип урона, наносимый этими Ударами (Strike). Если, например, они не захотят совершать обёртывание паутиной в новой форме, они не смогут воспользоваться и типом урона от Удара «обёртывание паутиной».

Пауки-Миньоны (Spider Minions): ➤➤➤ (воплощение, сакральное); Моррина призывает гигантского тарантула (стр. 307) или рой пауков (стр. 306). Эти пауки обладают атрибутом «призванный» и живут в течение 10 минут или до тех пор, пока их Пункты Здоровья не опустятся до 0, в зависимости от того, что наступит раньше. Моррина не должна Поддерживать Заклинание (Sustain the Spell), чтобы управлять этими призванными существами, и моррина может иметь любое количество призванных пауков одновременно. Моррина может видеть глазами любого из призванных ею пауков в любое время.

Духовное Касание (Spirit Touch): как у носой, но 4d6.

ИЛОХВАТ REEFCLAW

Илохваты - это водные монстры, напоминающие огромных креветок или омаров. Как и следовало ожидать из его названия, огромные когти илохвата - это мощное оружие с их крепкой хваткой и способностью впрыскивать сильнодействующий яд в несчастную жертву.

Не смотря на то, что илохваты не могут говорить, они достаточно умны, чтобы понимать местный язык гуманоидов вблизи их охотничьих угодий. Эти существа иногда прислушиваются к разговорам, либо чтобы получить информацию о лучшем месте для засады водной или наземной добычи, либо просто для развлечения - илохваты особенно любят слушать людей с высокими голосами. Илохваты обычно охотятся в одиночку, но известно, что небольшие стаи самок илохватов собираются вокруг одного самца для спаривания или вместе для совместного выращивания своих выводков. В последнем случае самки будут охотиться на более широкой территории, чтобы принести достаточно большую добычу для прокорма своих детенышей. Такие охотничьи отряды чрезвычайно опасны—они, как известно, опрокидывают небольшие рыбацкие лодки и нападают на тех, кто падает за борт.

После того, как илохват определился с планом действий, он следует до конца, даже если это означает его собственный конец. Многие выжившие после встречи с илохватом говорили, что существо ослабило свою сокрушающую кость хватку только после того, как его мозг вытек из разбитого черепа, и даже тогда илохват смог выполнить ужасный последний удар как часть своего предсмертного мгновения. Во



МЯСО ИЛОХВАТА

Илохваты не собирают сокровищ, но их мясо (если оно свежее) можно продать на специализированных рынках. Однако во все большем числе мест практика употребления в пищу илохватов вышла из моды — а это, конечно, означает, что сбыт мяса илохватов просто сместился на чёрный рынок, где можно купить все виды мяса, собранного из сомнительных источников, и стоимость соответственно возросла.

время брачного сезона самки илохватов часто ведут себя более прагматично и выпускают свою добычу, прежде чем подвергнут опасности себя и своё потомство.

Несмотря на свой интеллект и сопутствующие моральные затруднения, илохваты часто попадают на обеденные столы сухопутных охотников, таких как люди и хобгоблины. По мнению тех, кто имеет вкус к мясу илохватов, мясо либо восхитительно сладкое (в случае илохватов, выросших в более холодной воде), либо слегка острое (в случае тепловодных особей). Большинство цивилизованных людей, знающих об интеллекте илохватов, считают их поедание неприемлемым, но это не беспокоит беспринципных дворян в прибрежных районах, для которых мясо илохватов - деликатес, стоящий затраченных усилий. Точно так же рыбаки, которые сосредоточены на нижней строке своих бухгалтерских книг, более чем охотно охотятся на опасных существ — или, что ещё лучше, нанимают на эту работу наивных авантюристов.

ИЛОХВАТ REEFCLAW

СУЩЕСТВО 1

ХН **МАЛЕНЬКОЕ** **АББЕРАЦИЯ** **ВОДНОЕ**

Восприятие: +8; ночное зрение;

Языки: Общий (не могу говорить на каком-либо языке);

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +4 (+8 Плыть (Swim))

Сил: +1, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** -3, **Мдр:** +1, **Хар:** +1.

КБ: 20; **Стойкость** +7, **Рефлекс** +9, **Воля** +4;

ПЗ: 17;

Предсмертная Ярость (Death Frenzy): **Триггер:** ПЗ илохвата уменьшаются до 0. **Эффект:** Илохват совершает Удар клешней перед смертью.

Скорость: 5 футов, Плавание 30 футов;

Ближний бой: **Клешни** +9 (фехтовальное), **Урон:** 1d6+1 режущий плюс яд илохвата и **Захват (Grab);**

Сдавливание (Constrict): **Клешни** 1d6 дробящий, СЛ 17;



ВОЛЧЬИ СТАИ

Волчьи стаи контролируют и защищают большие участки территории, которые они регулярно патрулируют в поисках как добычи, так и конкурентов. На то, чтобы покрыть всю свою территорию, которая может простираться на многие мили в любом направлении, но обычно придерживаясь естественных границ, в виде рек, гор и тому подобного, им требуется около 10 дней. Волки контролируют свои территории, помечая деревья своим запахом и вой, чтобы отпугнуть другие стаи. Если этих предупреждений оказывается недостаточно, чтобы отогнать потенциальных конкурентов, стая атакует злоумышленников напрямую.

Яд Илохвата (Reefclaw Venom): (яд); **Спасбросок:** Стойкость со СЛ 17; **Максимальная длительность:** 4 раунда; **Стадия 1:** 1d6 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 1 (1 раунд); **Стадия 2:** 1d6 урона от яда и ослаблен (enfeebled) 2 (1 раунд).

ВОЛК WOLF

Волки бродят по лесам, холмам и другим диким землям, где они охотятся стаями. Они загоняют и окружают свою добычу, прежде чем броситься на неё. Как и большинство хищных животных, волки предпочитают нападать на самую слабую или уязвимую добычу, из тех что попадаете на их пути.

ВОЛК WOLF

Волки живут и охотятся стаями, которые, вопреки распространенному мнению, возглавляются не самыми сильными в группе, а обычно состоят из спаривающейся пары, их детенышей и малолетнего потомства от предыдущих брачных сезонов. Потомство обычно покидает родительскую стаю по достижении зрелости, и в этот момент они ищут себе пару, чтобы создать свою собственную стаю в другом месте.

Гуманоиды традиционно не рассматриваются волками в качестве добычи, но чрезвычайные обстоятельства могут заставить этих животных нападать на людей, особенно в зимние месяцы и в других ситуациях, когда традиционная добыча (в основном олени и лоси) редка. Некоторые существа, такие как могущественные вампиры, могут призывать волков на помощь в бою.

ВОЛК WOLF

СУЩЕСТВО 1

Н **СРЕДНЕЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +7; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +7, Атлетика +5, Скрытность +7 Выживание +7;

Сил: +2, **Лвк:** +4, **Вын:** +1, **Инт:** -4, **Мдр:** +2, **Хар:** -2.

КБ: 15; **Стойкость** +6, **Рефлекс** +9, **Воля** +5;

ПЗ: 24.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: **Челюсти** +9, **Урон:** 1d6+2 колющий плюс Нокдаун (Knockdown);

Атака Стаи (Pack Attack): Удары (Strike) волка наносят 1d4 дополнительного урона существам, находящимся в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников волка.

ЛЮТОВОЛК DIRE WOLF

Гораздо более крупные и злобные, чем их обычные собратья, лютovolки обитают в первобытных землях, приспособленных к их массивным размерам и пропорционально большим охотничьим угодьям и аппетитам. Орки любят использовать лютovolков в качестве верховых животных, находя их злобный нрав идеальным для охоты и войны.

ЛЮТОВОЛК DIRE WOLF

СУЩЕСТВО 3

Н **КРУПНОЕ** **ЖИВОТНОЕ**

Восприятие: +10; сумеречное зрение, нюх (неточное) 30 футов;

Навыки: Акробатика +8, Атлетика +12, Скрытность +8 Выживание +10;

Сил: +5, **Лвк:** +3, **Вын:** +4, **Инт:** -4, **Мдр:** +3, **Хар:** -2.

КБ: 18; **Стойкость** +11, **Рефлексы** +8, **Воля** +8;

ПЗ: 50;

Встать на Дыбы (Buck): ⤵ СЛ 20.

Скорость: 35 футов;

Ближний бой: ⤵ челюсти +12 (досягаемость 10 футов), **Урон:** 1d10+5 колющий плюс Нокдаун (Knockdown) или Захват (Grab);

Атака Стаи (Pack Attack): Удар (Strike) лютovolк наносит 1d4 дополнительного урона существам, находящимся в пределах досягаемости по крайней мере двух союзников лютovolка.

Растерзание (Worry): ⤵ (атака); **Условия:** Лютovolк схватил (grabbed) существо пастью. **Эффект:** Лютovolк яростно трясёт схваченное зубами существо, нанося 1d10+2 урона (базовый спасбросок Стойкости СЛ 20).

КСУЛГАТ XULGATH

Ксулгаты (известные многим людям, живущим на поверхности, как троглодиты) - это рептилоидные гуманоиды, живущие в верхних пределах Темноземья и часто нападающие на незваных гостей забредающих на их территорию. Они живут в простых семейных общинах, сражаясь с соперничающими группами и другими агрессивными обитателями Темноземья, борясь за выживание. Они иногда совершают набеги на поселения, располагающиеся на поверхности, обычно по приказу жестоких, кровожадных вождей, которые часто сами находятся в плену у более могущественных существ, таких как наги или демоны. Типичный ксулгат имеет тускло-серую, тёмно-серую или пепельную чешую, длинный хвост и костяные выступы по всей длине позвоночника. Обычно ксулгаты ростом в 5 футов и весят 150 фунтов.

Хотя сегодня ксулгаты жестоки и разобщены, они были одними из первых разумных гуманоидов, добившихся величия в первобытном мире, когда-то правившие могущественной империей, простиравшейся по всему Темноземью. Сегодня всё, что осталось от этой эпохи, - это руины массивных каменных зиккуратов и разрушающихся городов, найденных в некоторых больших пещерах. Некоторые группы ксулгатов продолжают жить среди этих руин, почитая достижения своих предков, в то время как другие считают эти области табу и оставляют их на растерзание паразитам Темноземья. Мудрецы не пришли к единому мнению о причинах падения древней цивилизации ксулгатов. Некоторые подозревают, что это было результатом нескольких проигранных войн против змеелюдов, в то время как другие предполагают, что развращающее влияние поклонения демонам разрушило их культуру изнутри.

Конечно, многие поселения ксулгатов продолжают поклоняться демонам и по сей день, отдавая дань уважения и принося живые жертвы ужасным существам из Бездны. Иногда шаман ксулгатов может вызвать и подчинить малого демона, чтобы помочь поселению, но шаман, который слишком глубоко погружается в оккультизм, может вызвать более могущественного демона, способного либо разорвать ксулгатов на куски, либо поработить их.



СОКРОВИЩА КСУЛГАТА

Ксулгаты относительно примитивны, они используют орудия и оружие из камня и других материалов, добытых с поверхности. Они могут воспроизводить самое простое и несколько видов боевого оружия ближнего боя, а также простое метательное оружие дальнего боя.

Высокоразвитое племя ксулгатов могло бы создать низкоуровневые магические талисманы, такие как кристалл силы или возвращающаяся застёжка.

КСУЛГАТ-БОЕЦ XULGATH WARRIOR

Ксулгат-боец наносит удары с яростью и безжалостно, всегда готовый к следующему бою. Захват трофеев в битве - включая оружие и предметы, отнятые у побежденных врагов, а также более страшные трофеи, собранные из плоти павших жертв, - популярное занятие среди этих злобных рептилий, и те, чьи доспехи и чешуя наиболее украшены, удостоиваются величайшего уважения (и, возможно, страха) со стороны своих сородичей.

КСУЛГАТ-БОЕЦ XULGATH WARRIOR

СУЩЕСТВО 1

ХЗ **СРЕДНЕЕ** **ГУМАНОИД** **КСУЛГАТ**

Восприятие: +6; ночное зрение;

Языки: Драконий, Подземный;

Навыки: Атлетика +7, Скрытность +5;

Сил: +4, **Лвк:** +2, **Вын:** +3, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;

Предметы: дубинка, метательное копьё (3).

КБ: 16; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +7, **Воля** +4;

ПЗ: 21;

Смрад (Stench): (аура, обоняние); 30 футов. Существо, которое входит в область эффекта, должно выполнить спасбросок Стойкости со СЛ 16. При провале существо получает состояние «тошнота» (sickened) 1, а при критическом провале существо также получает статусный штраф -5 футов ко своим Скоростям на 1 раунд. Находясь в ауре, существо получает ситуативный штраф -2 к спасброскам при попытках оправиться от состояния тошнота (sickened). Существо, преуспевшее в спасброске, временно невосприимчиво к смраду ксулгатов на 1 минуту.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ⤵ дубинка +9, **Урон:** 1d6+4 дробящий;

Ближний бой: ➤ челюсти +9, **Урон:** 1d6+4 колющий;
Ближний бой: ➤ когти +9 (проворное), **Урон:** 1d4+4 режущий;
Дальний бой: ➤ дубинка +7 (метательное 10 футов), **Урон:** 1d6+4 дробящий;
Дальний бой: ➤ метательное копье +7 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+4 колющий;



ОБЩЕСТВО КСУЛГАТОВ

Ксулгаты уважают силу, а лидер общины обычно доказывает своё преимущество всем. Доминирование лидера редко ставится под сомнение до тех пор, пока потенциально более сильный ксулгат не решит, что пришло время сменить власть. Затем два ксулгата вступают в смертельную схватку, и победитель может претендовать на власть.

КСУЛГАТ-АССАСИН XULGATH SKULKER

Ксулгатские территории патрулируются — некоторые могли бы сказать «запугиваются» - ассасинами общины. Эти ксулгаты специализируются на скрытности, быстро нападая из тени и устраивая засады противникам.

КСУЛГАТ-АССАСИН XULGATH SKULKER СУЩЕСТВО 2

ХЗ СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД КСУЛГАТ

Восприятие: +7; ночное зрение;
Языки: Драконий, Подземный;
Навыки: Акробатика +8, Скрытность +8, Воровство +8;
Сил: +3, **Лвк:** +4, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +1, **Хар:** +0;
Предметы: кинжал (4).
КБ: 19; **Стойкость** +8, **Рефлексы** +10, **Воля** +5;
ПЗ: 28;
Смрад (Stench): (аура, обоняние); 30 футов. Как у ксулгата-бойца.
Подавление Смрада (Stench Suppression): ➤ Ксулгат-ассасин может подавить свою смрадную ауру за свободное действие.

свободным действием, чтобы лучше скрыть своё присутствие. Ассасин может возобновить свою смрадную ауру за свободное действие.

Скорость: 25 футов;

Ближний бой: ➤ кинжал +10 (проворное, фехтовальное, универсальное Р), **Урон:** 1d4+3 колющий;

Ближний бой: ➤ челюсти +9, **Урон:** 1d6+3 колющий;

Ближний бой: ➤ когти +10 (проворное, фехтовальное), **Урон:** 1d4+3 режущий;

Дальний бой: ➤ кинжал +10 (проворное, метательное 10 футов, универсальное Р), **Урон:** 1d4+3 колющий;

Скрытное Передвижение (Hidden Movement): Если ксулгат-ассасин начинает свой ход необнаруженным (undetected) существом или просто скрыт (hidden) от него, это существо остаётся застигнутым врасплох (flat-footed) к атакам ассасина до конца его хода.

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Ксулгат-ассасин наносит 1d6 дополнительного точного урона застигнутым -врасплох (flat-footed) существам.

КСУЛГАТ-ВОЖДЬ XULGATH LEADER

Вожди ксулгатов обычно самые сильные, самые жестокие члены общины — хотя в некоторых случаях, особенно в больших группах, племена ксулгатов возглавляются могущественными жрецами демонических культов или другими монстрами, которые стремятся использовать ксулгатов в качестве слуг или рабов.

КСУЛГАТ-ВОЖДЬ XULGATH LEADER СУЩЕСТВО 3

ХЗ СРЕДНЕЕ ГУМАНОИД КСУЛГАТ

Восприятие: +9; ночное зрение;
Языки: Драконий, Подземный;
Навыки: Атлетика +11, Запугивание +6, Скрытность +6;
Сил: +4, **Лвк:** +1, **Вын:** +2, **Инт:** -1, **Мдр:** +2, **Хар:** +1;
Предметы: нагрудник, двуручный топор, метательное копье (4).
КБ: 20; **Стойкость** +9, **Рефлексы** +6, **Воля** +9;
ПЗ: 44;
Смрад (Stench): (аура, обоняние); 30 футов. Как у ксулгата-бойца, но СЛ 19.
Скорость: 25 футов;
Ближний бой: ➤ двуручный топор +11 (сметающее), **Урон:** 1d10+6 режущий плюс Ослабляющий Удар (Weakening Strike);
Ближний бой: ➤ челюсти +11, **Урон:** 1d6+6 колющий плюс Ослабляющий Удар (Weakening Strike);
Ближний бой: ➤ когти +11 (проворное), **Урон:** 1d4+6 режущий;
Дальний бой: ➤ метательное копье +8 (метательное 30 футов), **Урон:** 1d6+4 колющий;
Ослабляющий Удар (Weakening Strike): ➤ Цель должна преуспеть в спасброске Стойкости со СЛ 20, иначе станет ослабленной (enfeebled) 1 (или ослабленной (enfeebled) 2 при критическом провале) на 1 раунд.

ПРИЛОЖЕНИЯ

ГЛОССАРИЙ СПОСОБНОСТЕЙ

Перечисленные здесь способности существ являются общими для многих существ или слишком сложными, чтобы полностью приводить их каждый раз. Параметры отдельных существ могут изменить атрибуты, количество действий или другие элементы правил этих способностей. Все, что указано в блоке параметров конкретного существа, переопределяет общие правила приведенных ниже способностей. В этих способностях под словом «монстр» имеется в виду существо, обладающее этой способностью, чтобы отделить его от любых других существ, на которых эта способность может повлиять.

Атака Исподтишка (Sneak Attack): Когда монстр наносит Удар (Strike) существу, застигнутому врасплох (flat-footed), с помощью проворного (agile) или фехтовального (finesse) оружия ближнего боя, проворной или фехтовальной безоружной атаки или атаки дистанционным оружием, он также наносит указанное количество точного (precision) урона. При дистанционной атаке метательным оружием ближнего боя оно также должно иметь атрибут «проворное» (agile) или «фехтовальное» (finesse).

Атака по Возможности (Attack of Opportunity): ➤ **Триггер:** Существо в пределах досягаемости монстра использует действие с атрибутом «манипуляция» или «движение», совершает дистанционную атаку или покидает квадрат во время действия перемещения. **Эффект:** Монстр совершает Удар (Strike) ближнего боя против вызвавшего реакцию существа. Если атака окажется критическим ударом, а триггером послужило действие «манипуляции», монстр прерывает это действие. Этот Удар не учитывается монстром при расчете штрафа за многократную атаку и его штраф за многократную атаку не применяется к этому Удару.

Аура (Aura): Аура монстра автоматически влияет на всё, что находится вокруг этого монстра в пределах указанной эманации. Монстру не нужно тратить действия на поддержание ауры; вернее, эффекты ауры применяются в определенное время, например, когда существо заканчивает свой ход в ауре или когда существа входят в ауру.

Если все, что аура делает – это наносит урон, в ее описании будут перечислены только радиус, урон и спасбросок. Такие ауры наносят этот урон существу, когда оно входит в ауру и когда оно начинает свой ход в ауре. Существо может получить урон от ауры только один раз за раунд.

Ведущий может решить, что аура монстра не влияет на его собственных союзников. Например, существо может быть невосприимчиво к ужасающему присутствию монстра, если они находятся рядом друг с другом в течение длительного времени.

Блок Щитом (Shield Block): ➤ **Триггер:** У монстра поднят щит, и он получает урон от физической атаки. **Эффект:** Монстр подставляет щит под совершаемую атаку. Щит уменьшает получаемый монстром урон на значение, равное Твердости (Hardness) щита. И монстр, и щит получают любой оставшийся урон, что может привести к поломке или разрушению щита.

Болезнь (Disease): Когда существо подвергается воздействию болезни монстра, оно пытается совершить спасбросок Стойкости, и в случае провала поддается болезни. Уровень болезни равен уровню монстра, вызвавшего болезнь. Болезнь следует правилам для недугов, находящихся на стр. 509 *Основной Книги Правил*.

Быстрое Исцеление (Fast Healing): Монстр с этой способностью восстанавливает указанное количество ПЗ каждый раунд в начале своего хода.

Виброчувствительность (Tremorsense): Виброчувствительность позволяет монстру ощущать вызываемые движением вибрации через твердую поверхность. Виброчувствительность является неточным чувством с дистанцией, указанной в способности. Виброчувствительность действует только в том случае, если монстр находится на той же поверхности, что и субъект, и только если субъект движется по поверхности (или роет через нее).

Встать на Дыбы (Buck): ➤ Большинство монстров, которые служат скакунами, могут попытаться сбросить нежеланных или докучающих им всадников, хотя большинство скакунов не используют эту реакцию против существ, которым они верят, если только скакун не напуган или с ним не начинают плохо обращаться.

Триггер: Существо Садится Верхом/Спешивается (Mounts) или использует действие Команда Животному (Command an Animal) верхом на монстре. **Эффект:** Вызвавшее реакцию существо должно пройти успешный спасбросок Рефлексов против указанной СЛ, иначе оно упадет на землю и окажется «распластанным» (prone). При критическом провале вызвавшее реакцию существо также получает 1d6 дробящего урона в дополнение к обычному урону от падения.

Духовное касание (Spirit Touch): Удары воздействуют на бесплотных существ, как будто с руной свойств *призрачное касание*, и наносят негативный урон живым существам или позитивный урон нежити.

Засада из-под Воды (Aquatic Ambush): ➤ **Условия:** Монстр прячется в воде, а существо, которое его не обнаружило, находится в пределах указанного количества футов. **Эффект:** Монстр перемещается на расстояние, равное своей Скорости Плавания +10 футов, к вызвавшему это действие существу, передвигаясь по воде или по суше. Как только существо оказывается в пределах досягаемости, монстр наносит ему Удар. Существо «застигнуто врасплох» (flat-footed) для этого Удара (Strike).

Захват (Grab): ➤ **Условия:** Последним действием монстра был успешный Удар (Strike), в графе урона которого указан Захват, или же оно уже схватило существо, используя это действие. **Эффект:** Цель автоматически схвачена (grabbed) монстром до конца его следующего хода. Монстр хватается существо той частью тела, которой атаковал, и она не может быть использована для нанесения Ударов (Strike), пока захват не закончится.

Использование Захвата продлевает длительность Захвата монстра до конца его следующего хода для всех схваченных им существ. Схваченное существо может использовать действие Вырваться (Escape), чтобы попытаться выйти из захвата. Также Захват заканчивается, если монстр отходит от схваченного существа.

Ковен (Coven): (прорицание (divination), ментальный (mental), оккультная (occult)) Этот монстр может образовать ковен с двумя или более существами, которые также обладают этой способностью. Это подразумевает проведение 8-часовой церемонии со всеми будущими участниками ковена. После того, как ковен сформирован, каждый из его участников получает усиливающие корректировки (стр. 6), изменяя свой уровень согласно правилам. Участники ковена могут ощутить местоположение и состояние других членов, потратив одно действие, которое имеет атрибут «концентрация» (concentrate), и могут чувствовать то, что чувствует другой участник ковена, потратив два действия на активность, которая также имеет атрибут «концентрация».

Ковены также открывают доступ к заклинаниям и ритуалам своим участникам, но они могут быть сотворены только если три участника ковена действуют вместе и находятся в пределах 30 футов друг от друга. Участник ковена может посодействовать в сотворении заклинания ковена с помощью заклинательной активности, требующей одного действия и имеющей вербальный компонент. Если два участника ковена выполнили такое содействие в течение последнего раунда, третий участник в свой ход может сотворить заклинание ковена, проведя обычные заклинательные действия. Ковен может творить свои заклинания ковена неограниченное число раз, но только один раз за раунд. Все кованы дают заклинание 8-го круга *губительное превращение* (baleful polymorph) и все следующие

заклинания, которые ковен может использовать не выше 5-го круга: *предзнаменование (augury)*, *очарование (charm)*, *яснослышание (clairaudience)*, *ясновидение (clairvoyance)*, *сообщение во сне (dream message)*, *изменение облика (illusive disguise)*, *иллюзорная сцена (illusive scene)*, *пытливое око (prying eye)* и *говорящий труп (talking corpse)*. Некоторые существа, обладающие способностью ковена, также дают дополнительные заклинания любому ковену, к которому они присоединяются. Ковен также может использовать ритуал *управление погодой (control weather)* (ОКП, стр. 485) со СЛ 23 вместо обычной.

Если один из участников покидает ковен, в том числе умирая, и численность ковена становится ниже трех существ, остальные участники сохраняют свои усиливающие корректировки в течение 24 часов, но без достаточного количества участников они не могут использовать заклинания ковена.

Коллективный Разум (Swarm Mind): У монстра с этой способностью нет единого разума (как правило, потому что он является роем более мелких существ) и он невосприимчив к ментальным эффектам, нацеленным на определенное количество существ. Он все еще подвержен ментальным воздействиям, которые влияют на всех существ в области.

Круговой Обзор (All-Around Vision): Монстр с этой способностью может видеть во всех направлениях одновременно, и поэтому не может быть «взят в тиски» (flanked).

Метание Камня (Throw Rock): ➤ Монстр поднимает камень в пределах досягаемости (или достает запасенный) и швыряет его, совершая дистанционный Удар (Strike).

Негативное Исцеление (Negative Healing): Исцеление негативной энергией.

Нокдаун (Knockdown): ➤ **Условия:** Последним действием монстра был успешный Удар (Strike), в графе урона которого указан Нокдаун. **Эффект:** Монстр сбивает цель с ног, и та становится распластанной (prone).

Ночное Зрение (Darkvision): Монстр, обладающий ночным зрением, может прекрасно видеть в темноте и при тусклом свете, но в черно-белой гамме. Некоторые созданные магией формы тьмы, например заклинание *тьма (darkness)* 4-го круга, блокируют обычное ночное зрение. Однако монстр с превосходным ночным зрением (greater darkvision) может видеть даже сквозь эти формы магической тьмы.

Нюх (Scent): Нюх позволяет обнаруживать существ или объекты по запаху, обычно являясь смутным чувством (vague sense). Дистанция указывается в способности. Нюх действует только в том случае, если обнаруживаемое существо или объект испускает аромат (бестелесные существа, например, обычно не источают аромат).

Если существо испускает сильный запах или находится с наветренной стороны, Ведущий может удвоить или даже утроить дальность обоняния для обнаружения этого существа, но Ведущий может и уменьшить диапазон, если существо находится с подветренной стороны.

Ослепление Светом (Light Blindness): При первом воздействии яркого света (bright light), монстр становится ослеплен (blinded) до конца своего следующего хода. После этого воздействия свет не ослепляет монстра снова, пока тот не проведет 1 час в темноте. Однако монстр растерян (dazzled), пока находится в области яркого света.

Поглощение (Engulf): ➤➤ Монстр Бежит (Strides) с удвоенной Скоростью и может перемещаться через пространство любых существ на своем пути. Любое существо размером с монстра или меньше, в чье пространство перемещается монстр, может попытаться выполнить спасбросок Рефлексов указанной СЛ, чтобы избежать поглощения. Существо, неспособное действовать, автоматически критически проваливает этот спасбросок. Если спасбросок существа успешен, оно может выбрать свою траекторию: либо его отталкивает в сторону (с пути монстра), либо монстр толкает его до конца своего перемещения. Монстр может попытаться Поглотить одно и то же существо только один раз за одно использование Поглощения. Монстр может поглотить столько существ, сколько может поместиться в его пространстве.

Существо, которое провалило спасбросок, втягивается в утробу монстра. Существо схвачено (grabbed), замедлено (slowed) 1 и должно задержать дыхание, чтобы не начать задыхаться. Существо получает указанное количество урона в момент поглощения и в конце каждого своего хода, пока остается поглощенным. Поглощенное существо может освободиться, попытавшись Вырваться (Escaping) и совершив проверку против указанной СЛ. Поглощенное существо может атаковать монстра, поглощающего его, но только безоружными атаками или оружием легкой и более низкой Нагрузки. Поглощающее существо застигнуто врасплох (flat-footed) против такой атаки. Если монстр получает колющий или режущий урон, равный или превышающий указанное значение Разрыва (Rupture), от одной атаки или заклинания, поглощенное существо освобождается. Существо, которое освобождается любым из этих способов, сразу становится способно дышать и покидает пространство поглотившего его монстра.

Если монстр умирает, все существа, которых он поглотил, автоматически освобождаются, поскольку тело монстра теряет целостность.

Поймать Камень (Catch Rock): ➤ **Условия:** У монстра должна быть свободная рука, хотя он также может Выпустить (Release) что угодно, что держит в руках, как часть этой реакции. **Триггер:** Монстр выбран целью Удара (Strike) кинутым камнем или на монстра падает камень. **Эффект:** Монстр получает ситуативный бонус +4 к его КБ против вызвавшей реакцию атаки или к любой защите от падающего камня. Если атака промахивается или монстр успешно защищается от падающего камня, он ловит камень и не получает урона, а камень остается у него в руках.

Постоянные Заклинания (Constant Spells): Постоянные заклинания воздействуют на монстра, не требуя сотворения, и его длительность не ограничена. Если постоянное заклинание получает противодействие (counteracted), монстр может повторно активировать его, потратив обычные действия, необходимые для сотворения заклинания.

Прикрепление (Attach): Способность монстра закрепиться на теле жертвы большего Размера при его успешной атаке.

Проглотить Целиком (Swallow Whole): ➤ (атака (attack)); Монстр пытается проглотить существо указанного или меньшего размера, которое он схватил (grabbed) своими челюстями или ртом. Если проглоченное существо максимально указанного размера, монстр не может использовать действие Проглотить Целиком повторно. Если существо меньше максимального размера, монстр обычно может проглотить больше существ; максимум определяет Ведущий. Монстр проходит проверку Атлетики против СЛ Рефлексов схваченного существа. При успехе он проглатывает существо. Рот или челюсти монстра перестают держать проглоченное существо, поэтому монстр снова может использовать их для нанесения Ударов (Strike) или совершения Захвата (Grab). Монстр не может атаковать тех, кого проглотил.

Проглоченное существо схвачено (grabbed), замедлено (slowed) 1 и должно задержать дыхание, чтобы не начать задыхаться. Проглоченное существо получает указанное количество урона в момент, когда его проглотили, и в конце каждого своего хода, пока остается проглоченным. Если жертва Вырывается (Escape) из состояния «схвачен» (grabbed), вызванного этой способностью, оно выходит через рот монстра. Это освобождает любое другое существо, схваченное ртом или челюстями монстра. Проглоченное существо может атаковать проглотившего его монстра, но только безоружными атаками или оружием легкой или меньшей Нагрузки. Поглощающее существо застигнуто врасплох (flat-footed) против такой атаки. Если монстр получает колющий или режущий урон, равный или превышающий указанное значение Разрыва (Rupture), от одной атаки или заклинания, поглощенное существо освобождается. Существо, которое освобождается любым из этих способов, сразу становится способно дышать и покидает пространство проглотившего его монстра.

Если монстр умирает, проглоченное существо может быть освобождено существами, находящимися рядом с трупом, если они потратят в общей сложности 3 действия, разрезая монстра оружием или безоружными атаками, которые наносят колющий или режущий урон.

Произвольные Заклинания (At-Will Spells): Монстр может творить свои произвольные заклинание сколько угодно раз, не используя ячейки заклинаний.

Раздирание (Rend): ➤ В графе раздирания указывается один из Ударов монстра. **Условия:** Монстр попадает по одному и тому же врагу двумя последовательными Ударами (Strikes) указанного типа в одном раунде. **Эффект:** Монстр автоматически снова наносит врагу урон от этого Удара.

Регенерация (Regeneration): Монстр с этой способностью восстанавливает указанное количество ПЗ каждый раунд в начале своего хода. Его состояние «при смерти» (dying) никогда не увеличивается выше «при смерти» (dying) 3, пока его регенерация активна. Однако если он получает урон указанного в графе регенерации типа, его регенерация перестает действовать до конца следующего хода. Действие регенерации прекращается перед применением урона указанного типа, поэтому этот урон может убить монстра, доведя его до состояния «при смерти» (dying) 4.

Свирепость (Ferocity): ➤ **Триггер:** ПЗ монстра опускается до 0. **Эффект:** Монстр избегает потери сознания и остается с 1 ПЗ, но его значение состояния «ранен» (wounded) увеличивается на 1. Монстр не может использовать эту способность, если он «ранен» (wounded) 3 или более.

Сдавливание (Constrict): ➤ Монстр наносит указанное количество урона любому количеству схваченных (grabbed) или стесненных (restrained) им существ. Каждое из этих существ может выполнить базовый спасбросок Стойкости указанной СЛ.

Сильное Сдавливание (Greater Constrict): ➤ Монстр наносит указанное количество урона любому количеству схваченных (grabbed) или стесненных (restrained) им существ. Каждое из этих существ может выполнить базовый спасбросок Стойкости указанной СЛ. Существо, которое проваливает этот спасбросок, теряет сознание (unconscious), но при успехе становится временно невосприимчиво к потере сознания (unconscious) от Сильного Сдавливания в течение 1 минуты.

Смена Облика (Change Shape): ➤ (концентрация (concentrate), [магическая традиция], превращение (polymorph), трансмутация (transmutation)); Монстр меняет свой облик. Он может использовать это действие снова, чтобы вернуться к своей естественной форме или принять новую форму. Если не указано иное, монстр не может использовать Смену Облика, чтобы выглядеть как конкретная личность. Использование Смены Облика считается созданием маскировки для действия «Имитировать» (Impersonate) навыка Обман. Трансформация монстра автоматически успешна против СЛ Восприятия для пассивной возможности определения, является ли монстр представителем Наследия или типа существ, в которые он трансформировался, и он получает статусный бонус +4 к своей СЛ Обмана для активных проверок его маскировки наблюдателями. Способность Смены Облика определяет, какие формы может принять монстр. Монстр не получает никаких особых способностей нового облика, только его физическую форму. Например, в каждом облике он заменяет свои обычные виды Скорости и Удары, и потенциально может изменить свои чувства или размер. Любые возможные изменения перечислены в его блоке параметров.

Сумеречное Зрение (Low-Light Vision): Монстр может видеть при тусклом свете (dim light) так, как если бы это был яркий свет (bright light), поэтому игнорирует состояние «плохо видим» (concealed) из-за тусклого освещения.

Телепатия (Telepathy): (аура (aura), прорицание (divination), магическое (magical)); Монстр с телепатией может мысленно общаться с любыми существами в пределах указанного радиуса, если они говорят на одном языке. Это не дает особого доступа к их мыслям и передает не больше информации, чем обычная речь.

Толчок (Push): ➤ **Условия:** Последним действием монстра был успешный Удар (Strike), в графе урона которого указан Толчок. **Эффект:** Монстр автоматически отбрасывает цель от себя. Если в описании способности не указано иное, существо отталкивается на 5 футов. Если атака была критическим попаданием, то это расстояние удваивается.

Топот (Trample): ➤➤➤ Монстр Бежит (Strides) с удвоенной Скоростью и может перемещаться через пространство любых существ указанного размера, топча каждое существо, в чье пространство он входит. Монстр может попытаться Распотопать одно и то же существо только один раз за одно использование Топота. Монстр наносит урон от указанного Удара (Strike), но подвергаемые топоту существа могут совершить базовый спасбросок Рефлексов указанной СЛ (при критическом успехе они не получают урон, при успехе получают половину урона, при критическом провале получают двойной урон).

Удар Возмездия (Retributive Strike): ➤ **Триггер:** Враг наносит урон союзнику монстра, и они оба находятся в пределах 15 футов от монстра. **Эффект:** Союзник получает Сопротивление (resistance) ко всему вызвавшему реакцию урону, равное 2 + уровень монстра. Если этот враг находится в пределах досягаемости монстра, монстр совершает по нему Удар (Strike) ближнего боя.

Ужасающее Присутствие (Frightful Presence): (аура (aura), эмоция (emotion), страх (fear), ментальный (mental)); Существо, которое первым входит в область этой ауры, должно пройти спасбросок Воли. Вне зависимости от результата спасброска существо становится временно невосприимчиво к Ужасающему Присутствию этого монстра в течение 1 минуты.

Критический успех: Существо не подвержено влиянию присутствия;

Успех: Существо напугано (frightened) 1;

Провал: Существо напугано (frightened) 2;

Критический провал: Существо напугано (frightened) 4.

Улавливание Колебаний (Wavesense): Улавливание колебаний позволяет монстру чувствовать вибрации, вызываемые движением по жидкости. Улавливание колебаний является неточным чувством с дистанцией, указанной в способности. Улавливание Колебаний действует только в том случае, если монстр и субъект находятся в одном и том же водоеме и только если субъект движется через жидкость.

Улучшенный Захват (Improved Grab), Улучшенный Нокдаун (Improved Knockdown), Улучшенный Толчок (Improved Push): ➤ Монстр может использовать Захват (Grab), Нокдаун (Knockdown) или Толчок (Push) соответственно в качестве свободного действия, вызываемого попаданием его начальной атаки. Монстр с Улучшенным Захватом все еще должен тратить действие, чтобы продлить длительность уже совершенного захвата.

Чутье Жизни (Lifesense): Особое чутье позволяет монстру ощущать жизненную энергию живых существ и нежить в пределах указанной дистанции. Чутье может различать позитивную энергию, наполняющую живых существ, и негативную энергию, наполняющую нежить, подобно тому, как зрение различает цвета.

Яд (Poison): Когда существо подвергается воздействию яда монстра, оно должно пройти спасбросок Стойкости, чтобы избежать отравления. Уровень яда равен уровню монстра, применяющего яд. Яд следует правилам для недугов, находящихся на стр. 509 *Основной Книги Правил*.

АТТРИБУТЫ СУЩЕСТВ

Некоторые из этих атрибутов можно встретить в *Основной Книге Правил*, в то время как другие в этой книге появляются впервые.

АТТРИБУТЫ РЕДКОСТИ

Если существо не является обычным, его строка атрибутов начинается с атрибута редкости. Существа, у которых нет атрибута редкости, имеют обычную редкость.

Обычное (Common): Существо такой редкости, как правило, общеизвестно и может быть призвано при помощи соответствующего заклинания *призыва* (*summon*).

Необычное (Uncommon): О необычных существах известно меньше, чем об обычных. Они, как правило, не могут быть призваны. СЛ проверок Воспоминания Информации (Recall Knowledge), связанных с такими существами, увеличивается на 2.

Редкое (Rare): Как следует из названия, такие существа достаточно редки. Они, как правило, не могут быть призваны. СЛ проверок Воспоминания Информации (Recall Knowledge), связанных с такими существами, увеличивается на 5.

Уникальное (Unique): Существо с такой редкостью – единственное в своем роде. СЛ проверок Воспоминания Информации (Recall Knowledge), связанных с таким существом, увеличивается на 10.

АББРЕВИАТУРЫ АТТРИБУТА МИРОВОЗЗРЕНИЯ

После атрибута редкости, если он указан, следует одна из девяти аббревиатур атрибута мировоззрения. Они перечислены ниже, вместе с атрибутами мировоззрений, которые означают эти аббревиатуры. Общие описания мировоззрений приведены на стр. 22 *Основной Книги Правил*.

ХЗ (Хаотично-злое);

ХД (Хаотично-доброе);

ХН (Хаотично-нейтральное);

ПД (Принципиально-доброе);

ПЗ (Принципиально-злое);

ПН (Принципиально-нейтральное);

Н (Нейтральное);

НЗ (Нейтрально-злое);

НД (Нейтрально-доброе).

РАЗМЕР

После атрибута редкости и аббревиатуры мировоззрения следует размер существа.

Колоссальное (Gargantuan): Существа таких размеров занимают пространство не менее чем 20 на 20 футов (16 квадратов на сетке), хотя оно может быть и гораздо больше. Колоссальные существа обычно имеют 20-футовую досягаемость, если они высокие, или 15-футовую, если они вытянутые, однако досягаемость особо крупных существ может быть значительно больше.

Огромное (Huge): Огромные существа занимают пространство 15 на 15 футов (9 квадратов на сетке). Обычно их досягаемость – 15 футов, если существо высокое, или 10 футов, если существо вытянутое.

Крупное (Large): Крупные существа занимают пространство 10 на 10 футов (4 квадрата на сетке). Обычно их досягаемость – 10 футов, если существо высокое, или 5 футов, если существо вытянутое.

Среднее (Medium): Средние существа занимают пространство 5 на 5 футов (1 квадрат на сетке) и обычно имеют досягаемость – 5 футов.

Маленькое (Small): Маленькие существа занимают пространство 5 на 5 футов (1 квадрат на сетке) и обычно имеют досягаемость – 5 футов.

Крошечное (Tiny): Существа такого размера занимают пространство меньше, чем 5 на 5 футов (1 квадрата на сетке). Несколько Крошечных существ могут занимать один и тот же квадрат на сетке. Во всяком случае, четыре Крошечных существа могут занимать один и тот же квадрат, а возможно и большее количество, на усмотрение Ведущего. Они также могут занимать пространство более крупных существ, и, если их досягаемость составляет 0 футов, они обязаны это сделать, прежде чем смогут атаковать.

ДРУГИЕ АТТРИБУТЫ

После атрибута редкости, аббревиатуры мировоззрения и атрибута размера в строке атрибутов существа могут располагаться любые другие атрибуты, которые есть у существа. Ниже приведен список атрибутов, которые можно встретить в этой книге.

Аберрация (Aberration): Аберрации – это существа, пришедшие из-за предела Планов или появившиеся в результате искажения естественного порядка вещей.

Азата (Azata): Это семейство небожителей родом из Элизиума. Они хаотично-добрые и обладают ночным зрением, а также Уязвимостью к злому урону и холодному железу.

Ангел (Angel): Это семейство небожителей родом из Нирваны. Большинство ангелов нейтрально-добрые, обладают ночным зрением и имеют Уязвимостью к злому урону.

Архон (Archon): Представители этого семейства небожителей – защитники Небес. Они принципиально-добрые и обладают ночным зрением, а также Уязвимостью к злому урону.

Астральное (Astral): Астральные существа являются уроженцами Астрального Плана. Они могут пережить основные воздействия окружающей среды Астрального Плана.

Бесплотное (Incorporeal): Бесплотное существо или объект не имеет физической формы. Он может проходить сквозь твердые предметы, включая стены. Находясь внутри объекта, бесплотное существо не может воспринимать, атаковать или взаимодействовать с чем-либо вне объекта, и, если оно начинает свой

ход в объекте, оно замедлено (slowed) 1. Телесные существа могут проходить сквозь бесплотное существо, но они не могут закончить свое движение в его пространстве.

Бесплотное существо не может проходить проверки, основанные на Силе, против физических существ или объектов (только против бесплотных), если только эти объекты не имеют руны свойств «*призрачное касание*». Точно так же материальное существо не может проходить проверки, основанные на Силе, против бесплотных существ или объектов.

Бесплотные существа обычно обладают Невосприимчивостью к эффектам и состояниям, требующим наличия физического тела, таким как болезни, яды и точный урон. Они обычно имеют Сопротивление против любого урона (кроме силового урона и урона от Ударов с использованием руной свойств «*призрачное касание*»), и удвоенное Сопротивление не-магическому урону.

Боггард (Boggard): Боггарды – это похожие на лягушек гуманоиды. Обычно они обладают ночным зрением.

Вампир (Vampire): Нежить, жаждущая крови. Вампира, как известно, тяжело уничтожить.

Великан (Giant): Великаны – это огромные гуманоидные существа.

Вечный (Aeon): Эти наблюдатели – самопровозглашенные защитники реальности. Обычные вечные имеют двойственную природу и форму, а также придерживаются дихотомии интересов, хотя аксиомиты и неотвратимые – нет. Вечные, за исключением аксиомитов и неотвратимых, общаются, телепатически передавая странную смесь сенсорных посланий, называемую проекцией.

Вода (Water): Эффекты с атрибутом «вода» либо управляют водой, либо создают ее. Те, что управляют водой, не действуют в местах, где нет воды. Существа с этим атрибутом в основном состоят из воды или имеют магическую связь со стихией.

Водное (Aquatic): Водные существа живут под водой. К их дробящим и режущим безоружным Ударам (Strikes) не применяется обычный штраф -2 за то, что они производятся под водой. Водные существа могут дышать под водой, но не на поверхности.

Воздух (Air): Эффекты с атрибутом «воздух» управляют воздушными массами или создают воздух. Те, что управляют воздухом, не действуют в вакууме или в областях, где нет воздуха. Существа с этим атрибутом в основном состоят из воздуха или имеют магическую связь с воздушной стихией.

Гений (Genie): Различные семейства гениев занимают важные положения на Стихийных Планах. Они обладают мощными магическими способностями.

Гнолл (Gnoll): Гноллы – это гуманоидные существа, похожие на гиен.

Гоблин (Goblin): Существа с этим атрибутом могут принадлежать к нескольким группам существ, включая гоблинов, хобгоблинов и багбиров. Гоблины, как правило, обладают ночным зрением. Способность с этим атрибутом может быть использована или выбрана только гоблинами. Оружие с этим атрибутом создается и используется гоблинами.

Голем (Golem): Големы – это особый вид конструкторов. Големы невосприимчивы почти ко всей магии, но большинство из них имеют Уязвимость к определенным заклинаниям.

Гремлин (Gremlin): Жестокие и озорные феи, приспособившиеся к жизни на Материальном Плане.

Гриб (Fungus): Существа-грибы имеют атрибут «гриб». Они отличаются от обычных грибов.

Гуманоид (Humanoid): Существа-гуманоиды рассуждают и действуют во многом как люди. Обычно они прямоходящие и имеют две руки и две ноги.

АТРИБУТЫ ОРУЖИЯ

Существа в этой книге используют один новый атрибут – «громящее» (brutal), и атрибут «фехтовальное» (finesse) у них указан по-другому. Бонусы от этих атрибутов уже включены в параметры существ, но атрибуты все еще указываются, поскольку они актуальны при состояниях «неуклюжий» (clumsy) и «ослаблен» (enfeebled).

Громящее (Brutal): Дистанционная атака с этим атрибутом использует модификатор Силы вместо Ловкости при броске атаки.

Фехтовальное (Finesse): Эта атака ближнего боя основана на Ловкости. Даже если оружие монстра обычно обладает атрибутом фехтовальное, этот атрибут не указывается в графе Удара, если монстр применяет свою Силу.

Даймон (Daemon): Это семейство исчадий родом с опустошенного Плана Абаддон. Большинство даймонов нейтрально-злые. Обычно они обладают ночным зрением и Уязвимостью к доброму урону.

Дампир (Dhampir): Эти гуманоиды – бессмертные отпрыски вампиров и представителей других Наследий.

Двергар (Duergar): Подземный род dwarves, обычно обладающих ночным зрением (darkvision) и Невосприимчивостью к ядам. Их нелегко обмануть иллюзиями.

Динозавр (Dinosaur): Эти рептилии сохранились с доисторических времен.

Демон (Demon): Это семейство исчадий родом из Бездны. Большинство демонов хаотично-злые и обладают ночным зрением.

Дракон (Dragon): Драконы – рептилии, которые зачастую имеют крылья или обладают способностью летать. Большинство из них способны использовать свое дыхание как оружие, а также обладают Невосприимчивостью ко сну и параличу.

Дроу (Drow): Подземный род эльфов, обычно обладающий ночным зрением (darkvision) и врожденными магическими способностями.

Дух (Spirit): Духи – это эфемерные существа, характеризующиеся своей духовной сущностью. У них часто отсутствует материальная форма.

Дьявол (Devil): Семейство исчадий родом из Ада. Большинство дьяволов принципиально-злые. Обычно они обладают превосходным ночным зрением (greater darkvision), Невосприимчивостью к огню и телепатией.

Дэро (Dero): Семейство этих гуманоидов – потомки фей, которые впали во тьму и смятение после того, как были оставлены в Темноземье. Они невосприимчивы к замешательству (confusion) и уязвимы к солнечному свету.

Животное (Animal): Животное – это существо с относительно низким интеллектом. Оно обычно имеет модификатора Интеллекта не выше -4, не может говорить на языках и не может быть обучено Навыкам, основанным на Интеллекте.

Земля (Earth): Эффекты с атрибутом «земля» либо управляют землей, либо создают ее. Те, что управляют землей, не действуют в областях, где нет земли. Существа с этим атрибутом в основном состоят из земли или имеют магическую связь со стихией.

Земноводное (Amphibious): Земноводное существо может дышать как в воде, так и на поверхности, даже за пределами своей предпочтительной среды обитания – обычно неопределенное время, но по крайней мере в течение нескольких часов. Эти существа часто имеют Скорость Плаванья. К их дробящим и режущим безоружным Ударам (Strikes) не применяется обычный штраф -2 за то, что они производятся под водой.

Зомби (Zombie): Этот вид нежити – гниющие неразумные трупы, алчущие живой плоти.

Исчадие (Fiend): Существа, которые родились или имеют сильную связь с Планами злого мировоззрения, называются исчадиями. Исчадия могут пережить основные воздействия окружающей среды планов Внешней Сферы.

Калины (Caligni): Эти подземные люди обладают ночным зрением, а некоторые – способностью создавать тьму.

Карга (Hag): Эти существа – злобные заклинательницы, которые образуют кованы.

Кислота (Acid): Эффекты с этим атрибутом наносят урон от кислоты. Существа с таким атрибутом имеют магическую связь с кислотой.

Кобольд (Kobold): Кобольды – это гуманоиды-рептилии, которые, как правило, Маленького размера и обладают ночным зрением (darkvision).

Конструкт (Construct): Конструкт – это искусственное существо, наделенное силой, отличающейся от некромантии. Конструкты зачастую безмозглы; они невосприимчивы к урону от кровотечения, эффектам смерти, болезням, исцелению, некромантии, нелетальным атакам, яду, а также к состояниям «обречен» (doomed), «истощен» (drained), «утомлен» (fatigued), «парализован» (paralyzed), «тошнота» (sickened) и «без сознания» (unconscious); также они могут иметь Твердость, основанную на материалах, используемых для создания их тел. Конструкты – не живые существа и не нежить. Когда ПЗ конструкта опускается до 0, он уничтожается.

Кошколюд (Catfolk): Кошколюды – это гуманоиды с кошачьими чертами.

Кулгат (Xulgath): Эти подземные рептилии, как правило, обладают ночным зрением и ужасно пахнут.

Крысолюд (Ratfolk): Крысолуды – это гуманоиды, похожие на крыс.

Леший (Leshy): Лешие – это маленькие существа-растения, формой похожие на гуманоидов.

Людощер (Lizardfolk): Людощеры – это семейство гуманоидов-рептилий.

Магическое (Magical): Нечто с атрибутом «магическое» пронизано магическими энергиями, не привязанными к определенной традиции магии. Магический предмет излучает магическую ауру, наполненную наиболее ярко выраженной в предмете школой магии.

Некоторые предметы или эффекты тесно связаны с определенной магической традицией. В этих случаях предмет имеет мистический, сакральный, оккультный или первобытный атрибут вместо магического. Любой из этих атрибутов указывает на то, что предмет магический.

Мерфолк (Merfolk): Верхняя часть тела этих водных гуманоидов похожа на человеческую, а нижняя на рыбу.

Морской Дьявол (Sea Devil): Морские дьяволы – злые океанические гуманоиды, обычно обладающие ночным зрением и улавливанием колебаний (wavesense).

Мумия (Mummy): Мумия – это нежить, созданная из мумифицированного трупа.

Мутант (Mutant): Монстр, который мутировал или эволюционировал, получив необычные преимущества или недостатки, либо и то и другое.

Наблюдатель (Monitor): Существа, которые происходят или имеют сильную связь с Планами нейтрального мировоззрения, зовутся наблюдателями. Наблюдатели могут пережить основные воздействия окружающей среды планов Внешней Сферы.

Небожитель (Celestial): Существа, которые родились или имеют сильную связь с Планами доброго мировоззрения, называются небожителями. Небожители могут пережить основные воздействия окружающей среды Планов Внешней Сферы.

Нежить (Undead): Некогда живые существа, после смерти наполненные негативной энергией и разрушающей душу злой магией. Когда их ПЗ опускается до 0, они уничтожаются. Нежить получает урон от позитивной энергии и исцеляется от негативной, а также на нее не действуют эффекты исцеления.

Неотвратимый (Inevitable): Эти конструкты-вечные были созданы аксиомами. Каждый вид неотвратимых предназначен для определенной задачи. Большинство неотвратимых имеют Уязвимость к хаотическому урону.

Неразумное (Mindless): Неразумное существо обладает либо запрограммированными, либо рудиментарными умственными способностями. Большинство, если не все, модификаторы умственных Характеристики такого существа равны -5. Оно невосприимчиво ко всем ментальным эффектам.

Нимфа (Nymph): Это семейство прекрасных фей, имеющих прочные узы с природными местами.

Оборотень (Werecreature): Это способные менять форму существа. Они делают это либо естественным образом, по желанию меняя форму между животным, гуманоидом и гибридной формой, либо находятся под действием проклятия, которое вынуждает их менять форму произвольно.

Огонь (Fire): Эффекты с атрибутом «огонь» наносят урон огнем, управляют им или создают его. Те, что управляют огнем, не действуют в областях, где нет огня. Существа с этим атрибутом в основном состоят из огня или имеют магическую связь со стихией.

Одушевленный (Soulbound): Эти конструкты ментально дополнены фрагментом души некогда живого существа.

Орк (Orc): Существа с этим атрибутом принадлежат к Наследию орков. Этот зеленокожий народ, как правило, обладает ночным зрением (darkvision). Способность с этим атрибутом может быть использована или выбрана только орками. Оружие с этим атрибутом создается и используется орками.

Подменыш (Changeling): Такой гуманоид – отпрыск карги и представителя другого гуманоидного Наследия.

Протеан (Protean): Семейство наблюдателей, порожденных в Мальстреме. Эти существа являются хранителями беспорядка и обладают хаотично-нейтральным мировоззрением. Они, как правило, обладают ночным зрением, аморфной анатомией и Уязвимостью к принципиальному урону.

Психопомп (Psychopomp): Семейство наблюдателей, порожденных внутри Двора Костей и занимающихся передачей душ на Внешние Планы. Большинство психопомпов нейтральны. Они обычно обладают ночным зрением (darkvision), чутьем жизни (lifesense) и духовным касанием (spirit touch), а также невосприимчивы к эффектам с атрибутом «смерть» (death).

Полурослик (Halfling): Существа с этим атрибутом принадлежат к Наследию полуросликов. Эти маленький народец – дружелюбные странники, считающиеся приносящими удачу. Способность с этим атрибутом может быть использована или выбрана только полуросликами. Оружие с этим атрибутом создается и используется полуросликами.

Призрак (Ghost): Потерянные души, что бродят по миру как бесплотная нежить, называются призраками.

Ракшаса (Rakshasa): Будучи реинкарнациями злых душ, ракшасы – это исчадия, живущие на Материальном Планах.

Растение (Plant): Растительные существа обладают атрибутом «растение». Они отличаются от обычных растений. Магические эффекты с этим атрибутом управляют растениями или растительной материей, либо каким-то образом создают их. Те, что управляют растениями, не действуют в областях, где нет растений.

Рой (Swarm): Рой – это скопление или облако существ, которые действуют как один монстр. В графе «Размер» указывается размер всей массы, хотя в случае большинства роев отдельные существа, составляющие эту массу, являются Крошечными. Рой может занимать то же пространство, что и другие существа, и должен это делать, чтобы использовать наносящие урон действия. Обычно рой имеет Уязвимость к эффектам, которые наносят урон по области (например, заклинания с параметром «область» и оружие, наносящее урон от брызг (splash)).

Скелет (Skeleton): Эта нежить создается путем оживления скелета мертвого существа при помощи негативной энергии.

Слизь (Ooze): Слизь – это существо с простой анатомией. Они, как правило, имеют низкие показатели умственных характеристик и невосприимчивы к ментальным (mental) эффектам и точному (precision) урону.

Спрайт (Sprite): Семейство крошечных крылатых фей, сильно связанных с первобытной магией.

Тенгу (Tengu): Тенгу – это гуманоиды, похожие на птиц.

Тролль (Troll): Тролли – это гигантские создания, хорошо известные своей регенерацией.

Упырь (Ghoul): Мерзкая нежить, которая питается плотью.

Фея (Fey): Существа родом из Первого Мира зовутся феями.

Холод (Cold): Эффекты с этим атрибутом наносят урон от холода. Существа с таким атрибутом имеют магическую связь с холодом.

Человек (Human): Существа с этим атрибутом принадлежат к Наследию людей. Люди – это разнообразные народы, известные своей приспособляемостью. Способность с этим атрибутом может быть использована или выбрана только людьми.

Чудовище (Beast): Чудовище – это существо, похожее на животное, но с модификатором интеллекта -3 или выше. В отличие от животного, чудовище может говорить и рассуждать.

Электричество (Electricity): Эффекты с этим атрибутом наносят урон от электричества. Существа с этим атрибутом имеют магическую связь с электричеством.

Элементаль (Elemental): Элементали – это существа со Стихийных Планов, неотъемлемо связанные со стихией. Элементали не нужно дышать.

Эльф (Elf): Существа с этим атрибутом принадлежат к Наследию эльфов. Эльфы – таинственный народ с богатыми традициями магии и науки, который обычно обладает сумеречным зрением. Способность с этим атрибутом может быть использована или выбрана только эльфами. Оружие с этим атрибутом создается и используется эльфами.

Эфирное (Ethereal): Эфирные существа являются уроженцами Эфирного Плана. Они могут пережить основные воздействия окружающей среды Эфирного Плана.

НОВЫЕ РИТУАЛЫ

Некоторые существа с Внешних Планов могут использовать особые ритуалы, позволяющие им вызвать своих сородичей или перенести себя на другой План. Эти ритуалы, используются ангелами, демонами и дьяволами.

АНГЕЛ-ВЕСТНИК ANGELIC MESSENGER

РИТУАЛ 1

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Сотворение: 1 день;

Основная проверка: Религия (Эксперт);

Требования: вы должны быть ангелом

Вы перемещаете себя либо на Небесный План, либо в мир Материального Плана, где могут находиться верующие вашего покровителя. Ваш уровень не должен превышать удвоенный круг ритуала.

Критический успех: Как при успехе, но если вы раньше никогда не посещали этот План или мир, то появляетесь прямо перед предполагаемым получателем сообщения;

Успех: Вы прибываете на целевой План или в мир, в последнее место, которое посещали на этом Плане или мире, или если никогда ранее не посещали этот План или мир, то в случайное место в пределах 10d10 миль от получателя вашего послания;

Провал: Вы не перемещаетесь;

Критический провал: Вы случайно перемещаетесь на неправильный План, вероятно опасный.

ДОГОВОР БЕЗДНЫ ABYSSAL PACT

РИТУАЛ 1

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Сотворение: 1 день;

Основная проверка: Религия (Эксперт);

Требования: вы должны быть демоном

Вы просите об одолжении другого демона, чей уровень не выше удвоенного круга ритуала, двух демонов, чьи уровни хотя бы на 2 ниже удвоенного круга ритуала или трех демонов, чьи уровни хотя бы на 3 ниже удвоенного круга ритуала.

Критический успех: Вы призываете демона или демонов. Они жаждут выполнить вашу задачу, поэтому не просят об услуге;

Успех: Вы призываете демона или демонов. Они не жаждут выполнить вашу задачу, поэтому просят об ответной услуге;

Провал: Вам не удастся призвать никаких демонов;

Критический провал: Демон или демоны злятся, что вы потревожили их. Они появляются перед вами, но мгновенно атакуют вас.

ИНФЕРНАЛЬНЫЙ ДОГОВОР INFERNAL PACT

РИТУАЛ 1

НЕОБЫЧНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ

Сотворение: 1 день;

Основная проверка: Религия (Эксперт);

Требования: вы должны быть дьяволом

Вы обращаетесь к могущественному дьяволу, прося его связать некоторых своих подчиненных с вашей службой. Если вам удастся, дьявол отправляет вам на свой выбор одного дьявола, чей уровень не выше удвоенного круга ритуала, двух дьяволов, чьи уровни хотя бы на 2 ниже удвоенного круга ритуала или трех дьяволов, чьи уровни хотя бы на 3 ниже удвоенного круга ритуала;

Критический успех: Посланные дьяволы служат вам 1d4 недели;

Успех: Посланные дьяволы служат вам 1d4 дня;

Провал: Ваша просьба отклонена;

Критический провал: Вашу просьбу не только отклоняют, но могущественный дьявол посылает свое недовольство вашему повелителю.

НОВЫЕ ЯЗЫКИ

Некоторые существа в этой книге говорят на языках, которых нет на стр. 62 *Основной Книги Правил*. Эти языки перечислены ниже.

ТАБЛИЦА: НЕОБЫЧНЫЕ ЯЗЫКИ

Язык	Носители языка
язык Альголтху (Alghollthu)	Альголтху и их рабы
Амуррун (Amurrun)	Кошколюды
Древнийский (Arboreal)	Древни и другие существа-растения
Боггардский (Boggard)	Боггарды
Калинийский (Caligni)	Калины
Циклопский (Cyclops)	Циклопы
Даймонический (Daemonic)	Даймоны
Ирукси (Iruxi)	Людоящеры
Протеанский (Protean)	Протеан
Реквийский (Requian)	Психопомпы
язык Сфинксов (Sphinx)	Сфинксы
Утопический (Utopian)	Аксиомиты и неотвратимые